

ANÁLISIS
MINECRAFT Wii U EDITION
DISNEY INFINITY 3.0 EL DESPERTAR DE LA FUERZA
FAST RACING NEO
STORY OF SEASONS
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Reportaje
¡Viva Wii U!
ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD
LEGO MARVEL LOS VENGADORES
MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE RÍO
STAR FOX ZERO
Nº 281 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00281
¡SÚPER REGALO!
Diorama de Animal Crossing para tus amiibo
Así serán los próximos Pokéjuegos
Pokémon Mundo Megamisterioso
Pokkén Tournament
Pokémon Rumble World
Pokémon Picross...
POKÉMON ¡arrasa!
YO-KAI WATCH
La nueva fiebre de 3DS
¡AMIIBOMANÍA!
Galería con todas las figuras



BRAVELY SECOND
END LAYER

Nintendo

9/10 ANÁLISIS REVISTA FAMITSU

"SI TE GUSTAN LOS RPG"





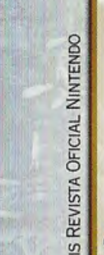



Xenoblade Chronicles 3D 91

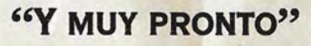
LBX 86

Fire Emblem Awakening 93

Mario & Luigi Paper Jam Bros. 90



"Y MUY PRONTO"






"EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN" Vandal

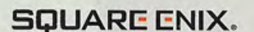
"ROL CON CLASE DE SQUARE ENIX" 3DJuegos



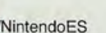
"YA PUEDES RESERVAR Y LLEVARTE GRATIS ESTA EXCLUSIVA LÁMINA EDICIÓN LIMITADA"

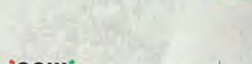
GAME

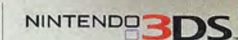
UNIDADES TOTALES DISPONIBLES: 3.000 NUMERADAS.
CONSULTA PREVIAMENTE EXISTENCIAS DISPONIBLES EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL PARTICIPANTE.



#Bravely Second /Nintendo3DSES @NintendoES








NINTENDO 2DS

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 281



Rubén Guzmán

Bienvenidos

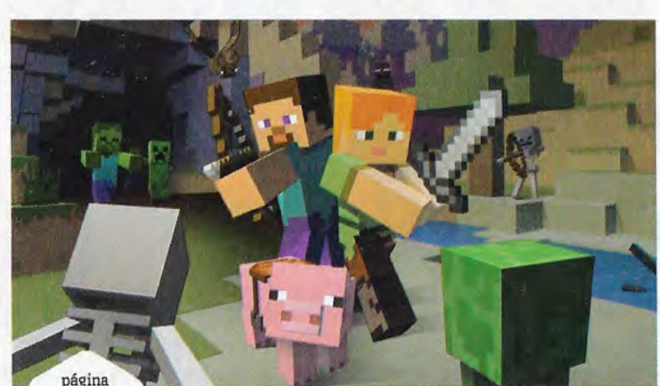
Comienza 2016, el que puede ser el año clave de esta década para Nintendo. Mientras nosotros nos lo pasamos como enanos con nuestras 3DS y Wii U en 2015, la Gran N preparaba auténticas revoluciones para este año, que marcarán el futuro de la compañía y, esperamos, el del sector de los videojuegos. El primero de esos impactos se llamará Nintendo NX. No sabemos si llegará a las tiendas en 2016, pero como mínimo este será el año en el que el nuevo y esperadísimo hardware de Nintendo salga a la luz. Por fin descubriremos su potencia, sus innovaciones y sabremos si algunos de los rumores sobre la máquina (como que es un híbrido entre portátil y sobremesa) tienen algo de fundamento o no.
Y el segundo gran momento será el auténtico desembarco de Nintendo en los móviles con Miitomo y Pokémon GO. Así, Nintendo ampliará su espectro de usuarios, potencialmente, a cientos de millones. Y lo mejor de todo es que vamos a esperar estos hitos jugando a un montón de titulazos para Wii U y 3DS. ¡La espera se nos va a hacer muy, pero que muy corta!



página 16 Reportaje ¡Pokémon arrasa! Sus próximos juegos, encabezados por Pokémon Mundo Megamisterioso.



página 22 Reportaje ¡Viva Wii U! Estos son los juegos que más esperamos para la consola este 2016.



página 36 Minecraft Wii U Edition. Análisis. El famoso juego de supervivencia nos ha dejado a cuadros.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS



El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
SteamWorld Heist es de lo mejor que existe en la eShop de 3DS.



Gustavo Acero
¡Feliz Año Hyliano! Que el 30 aniversario nos traiga Valor, Sabiduría y Poder.



Luis Galán
Splatoon es un fijo. En 3DS desempolvé PES y estrené el Majora's Mask.



Laura Gómez
Nada como entrar en 2016 del mismo modo que en 2015: con Captain Toad.



Samuel González
A 2016 le pido que nos traiga pronto DQVII y VIII en castellano para 3DS.

Wii U / 3DS

Super Smash Bros. ya está completo

En febrero llegarán los últimos descargables, como... ¡Bayonetta!



La lucha definitiva

A finales de 2014 llegaron a las tiendas las versiones para **3DS y Wii U** de Super Smash Bros. Ya era un juego enorme, pero desde entonces no han dejado de salir DLCs de pago.

El pasado 15 de diciembre fue un día alegre y triste a la vez. Masahiro Sakurai, el máximo responsable de Super Smash Bros. para Wii U y 3DS, presentó un vídeo especial en el que revelaba los próximos **contenidos descargables de pago** de esa gran obra maestra de la lucha. Pero, al mismo tiempo, confirmaba que se trataba de los últimos DLCs que llegarán al juego.

Fantasía... y brujas

Sakurai presentó tres nuevos luchadores. El primero ya lo conocíamos: **Cloud**, de **Final Fantasy VII**. Nos quedamos alucinandos con la velocidad y fuerza con la que maneja la espada (compensada por una baja resistencia a los golpes). Además, tiene la misma **barra de Límite** del juego original, que se va llenando cuando recibe ataques de los rivales y con la que desata su ataque Límite. Su escenario, Midgar, será también especial, porque en él cualquier luchador puede invocar poderosos **eones** que modifican las condiciones del terreno con sus poderes divinos. Cloud **ya está disponible** para descargar en Wii U y 3DS. El segundo luchador

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág. 7 **Premios galácticos**
Los ganadores del concurso Disney Infinity 3.0: Star Wars El Despertar de la Fuerza.



pág. 10 **Mario Maker**
Algunos de los mejores niveles creados por los jugadores durante el último mes.



pág. 12 **Amor por amiibo**
Estrenamos una sección que va a volver locos a los fans de las figuras: ¡amiibomanía!



Bayonetta ha ganado las votaciones de los jugadores, así que llegará como personaje jugable en febrero, junto a su escenario, la Torre del Reloj de Umbra.



¡Cloud ya lucha en Super Smash Bros.! El mítico protagonista de Final Fantasy VII usa su espada, y en su escenario podemos invocar eones.



Junto a Cloud ha llegado el disfraz de Chocobo para los Luchadores Mii. Y disfraces de Tails, Knuckles y Geno (personaje de Super Mario RPG).





SSB UNE HÉROES DE SQUARE ENIX, BANDAI NAMCO, SEGA Y CAPCOM A LOS GRANDES PERSONAJES DE NINTENDO

Corrin, de Fire Emblem Fates, llegará en febrero. Con él, habrá ni más ni menos que 5 personajes jugables de Fire Emblem en SSB para Wii U y 3DS.

es **Corrin**, personaje que aquí aún no conocemos porque pertenece a **Fire Emblem Fates**, que sale este año en Europa. Podremos jugar con su aspecto masculino o femenino. Pero el gran bombazo de la presentación fue el personaje votado por los fans: la mismísima Bruja de Umbra. **Bayonetta** desplegará su increíble estilo de combate, que mezcla ataques cuerpo a cuerpo con los disparos de sus pistolas. Y dispondrá de su conocida habilidad para ralentizar el tiempo y, por lo tanto, a sus enemigos.

Bayonetta y Corrin estarán **disponibles en febrero**, y con ellos se cerrará un elenco de **58 luchadores** (todos comunes a las dos versiones), 84 escenarios entre Wii U y 3DS, y 99 gorros y 97 atuendos para los luchadores Mii. Nos da pena que no vaya a haber más contenido, pero así se pone el broche de oro al juego de lucha más grande de todos los tiempos.

Un recuerdo a los ausentes

Con 58 personajes jugables, contando los descargables, Super Smash Bros. para Wii U y 3DS ha batido el récord de la serie. Pero hay luchadores de otras entregas que no se han recuperado: Solid Snake, los Ice Climbers, Young Link, el Entrenador Pokémon... ¡siempre os llevaremos en nuestros corazones!





3DS

Hyrule Warriors Legends

La mayor batalla de la historia de Hyrule se vivirá el 25 de marzo en tu 3DS. Nuevos personajes se unen a ella en la versión portátil del juego de Wii U.



1 Batalla total

Hyrule Warriors en un juego de acción con un toque de estrategia, en el que recorremos grandes escenarios acabando con **cientos de enemigos**. Sus protas son **los héroes de Zelda**, cada uno con sus armas y ataques.

2 Más guerreros

En 3DS debutarán **Toon Link**, **Tetra** y el **Rey de Hyrule**, todos sacados de The Wind Waker, y serán héroes jugables. Comprando el juego portátil, jugarás con ellos también en la versión Wii U.

3 Nuevo contenido

Otras novedades serán un capítulo de la historia basado en **The Wind Waker,** el Martillo de ese mismo juego y la posibilidad de **cambiar de personaje** en tiempo real durante la batalla.

4 Detalles

Llegará una edición limitada especial que incluirá el juego y una reproducción del precioso reloj-brujula que lleva al cuello Linkle.

¿Que quién es Linkle? Pues esta muchacha, una especie de versión femenina de Link que debutará en el juego. Será un personaje jugable, utilizará una ballesta en cada mano... ¿cuál será su historia?

No será la primera vez que veamos a Link en un beat'em up: en Soul Calibur II para GameCube o en los Super Smash Bros. ya ha demostrado cómo lucha.

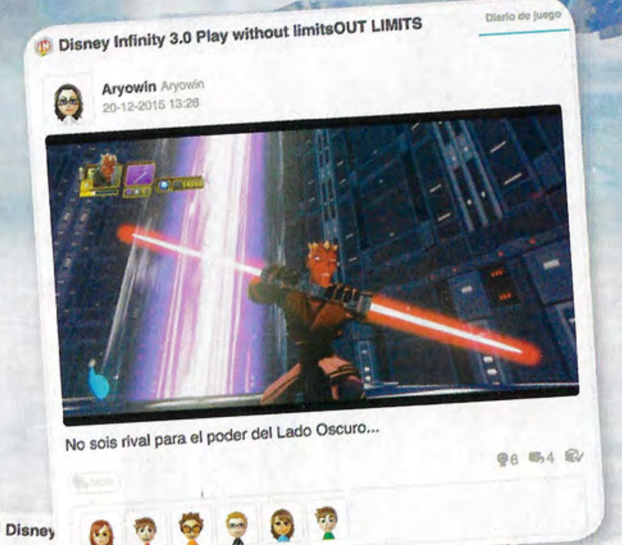
¡Y hasta cómo dispara! Link's Crossbow Training (2007) fue un juego de disparos para Wii en el que movíamos el punto de mira desplazando el mando. Se ambientaba en Twilight Princess.



¡Ganadores del concurso Disney Infinity 3.0: Star Wars El Despertar de la Fuerza!

¡Qué afortunados! Estos lectores **han ganado** cada uno un lote con el play set de Disney Infinity 3.0: Star Wars El Despertar de la Fuerza y las figuras de Kylo Ren y Poe Dameron. Solo tuvieron que colgar sus capturas de Disney Infinity 3.0: Star Wars en Miiverse, compartirlas en twitter con el hashtag **#laFuerzaestáenWiiU...** ¡y ganar nuestro sorteo! El lunes 11 se seleccionaron 5 ganadores más, ¡el mes que viene te mostraremos sus nombres! Gracias a todos por participar y ¡enhorabuena a los afortunados ganadores!





Disney

Oscar OscarRR182
11-12-2015 15:01

Ha habido un despertar... Esperando el Playset del Episodio VII en el atardecer de Coruscant!!



Disney Infinity

Asterfall Asterfall
10-12-2015 23:47

Tengo que reconocer que me gusta más echar el rato con la padawan Tano que con Anakin, de modo que en Twilight of the Republic tenemos una heroina en toda regla.
El uso de dos sables me mola bastante, y ya que hay tanto personaje Jedi en Disney Infinity 3.0 mejor decantarse por uno que marque una sensible diferencia...

Se habla de...

The Legend of Zelda Tri Force Heroes

Actualización con montones de contenidos, ¡totalmente gratis!

Ya está disponible la actualización gratuita que añade numerosos contenidos adicionales para Zelda Tri Force Heroes de Nintendo 3DS. Tras descargarla podréis adentraros en una amplísima región totalmente nueva, conocida como Grutas Sombrías y que incluye 30 recorridos. Y eso no es todo, porque también se unen dos nuevos trajes desbloqueables con poderes únicos: el traje fiero y el traje de Linebeck (más información en la columna de la derecha). Por si fuera poco, esta actualización mejora la experiencia online, ya que el nuevo sistema de emparejamiento nos ayuda a formar equipo con jugadores cuyo estilo de juego es similar al nuestro. ¡Son muchos incentivos para seguir jugando!

ESTA ACTUALIZACIÓN GRATUITA AÑADE UNA REGIÓN CON 30 NUEVOS RECORRIDOS, DOS NUEVOS TRAJES DESBLOQUEABLES Y MEJORAS EN LA EXPERIENCIA ONLINE

4 Detalles



El traje fiero está inspirado por la Máscara de la podersa Fiera Deidad de Majora's Mask. Si usáis dicho traje en Tri Force Heroes, aumentará vuestra potencia de ataque y lanzaréis rayos en cuatro direcciones a la vez.



El traje de Linebeck está inspirado por este gran personaje de Phantom Hourglass. Linebeck era capitán del barco en el que Link viajaba. Si usáis su traje en Tri Force Heroes, veréis el interior de los cofres antes de abrirlos.



A Link Between Worlds fue el predecesor de Tri Force Heroes en 3DS, y sentó las bases estéticas en las que se asienta este último. Tenéis esta gran aventura para un jugador a precio reducido en la gama Nintendo Selects de 3DS.

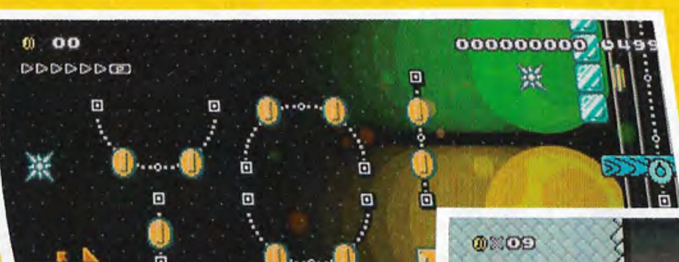


El estudio Grezzo trabajó con Nintendo en Tri Force Heroes, y también en Ocarina y Majora's para 3DS. El 5 de febrero llega The Legend of Legacy, que desarrollaron junto a FuRyu.


¡Ya a la venta!
¡NUEVA! SÓLO 3'95€
Revista Oficial
INAZUMA ELEVEN GO
¡MIRA QUÉ REGALAZOS!
Calendario 2016
2 SÚPER REGALOS
Calendario 2016
+ 2 pósters
EL N
INAZUM
EN GA
Y ADEMÁS...
Capitanes del Camino Imperial
Revista Oficial
INAZUMA ELEVEN GO
Calendario
2016

Los mejores niveles de Super Mario Maker

Seleccionados por Nintendo como los mejores de las últimas semanas.



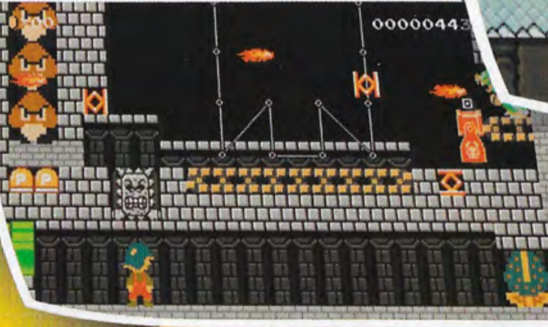
Nombre del nivel: [Yo!] Galactic Glacier Galaxy
Creador: Tee, de Suiza
Código del nivel: 065B-0000-0089-8CDC

Lo mejor de este nivel es el diseño del mapa, que nos propone diferentes rutas para alcanzar la meta. Además, es exigente con los saltos, y más si queremos recoger todas las monedas.



Nombre del nivel: Flaming Air Castle
Creador: Basmothel, de EE.UU.
Código del nivel: CF2D-0000-0045-5522

Aquí toca pensar, porque para avanzar hay que usar los Bob-omb e incluso al propio Bowser para que nos abra camino. Es decir, su creador se las ha ingeniado para que ofrecernos puzles.



Nombre del nivel: Bowserball!
Creador: Tyler, de EE.UU.
Código del nivel: A216-0000-00D8-C0F3

Mario se las ve con Bowser en un nivel fácil pero ingenioso y divertido de jugar. La clave está en el caparazón de Buzzy Beetle que Mario lleva para protegerse la testa.



Nombre del nivel: Pit of 10 Trails
Creador: Ndude, de los Países Bajos
Código del nivel: EBBE-0000-0083-F263

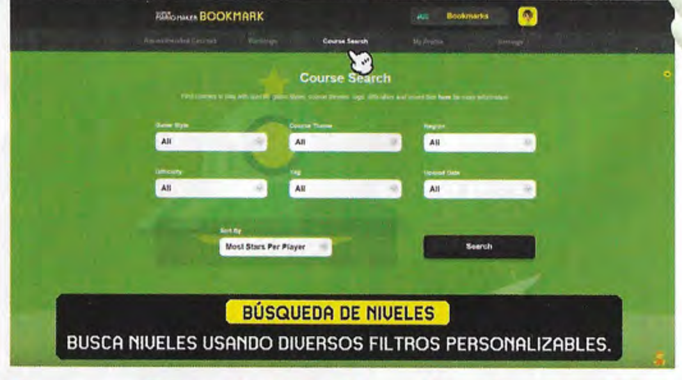
El nivel difícil del mes. Mezcla puzles y saltos, y llegar a la meta es un reto para los más jugones. Eso sí, su perfecta curva de dificultad lo hace dificilísimo, pero no imposible. Para valientes.



Nombre del nivel: Nintendo Remix!
Creador: Bearman, de Australia
Código del nivel: 0BAC-0000-00AA-D2C0

Una creación genial que homenajea a tres clásicos de Nintendo: Donkey Kong Jr., Pikmin y Luigi's Mansion. Conviértete en sus protagonistas y usa tu ingenio para llegar a la salida superando curiosos puzles.





Super Mario Maker Bookmark

Nintendo ha lanzado un portal para localizar los niveles de Super Mario Maker más fácilmente. Accede a él desde tu ordenador, tableta o smartphone en la dirección **https://supermariomakerbookmark.nintendo.net**. Incluye recomendaciones de niveles y filtros personalizables como dificultad, temática o estilo. Y lo mejor es que puedes marcar los niveles en cualquier dispositivo y que, cuando enciendas la Wii U, estén listos para jugar.





Nombre del nivel: Choice Chambers
Creador: Frost, de Irlanda
Código del nivel: 30EF-0000-00A4-1FEF

Un nivel variado y bien diseñado, que puede pasarse de forma muy distinta usando el Helikoopa, la Flor de Fuego o montando sobre Yoshi.





Nombre del nivel: World Shift
Creadores: Sanzensekai, de Japón
Código del nivel: 1784-0000-00D6-9F4F

Un nivel muy ingenioso: convertimos bloques en monedas pasando por tuberías. Hay varias zonas, y llevar objetos de una a otra es importante.



Nombre del nivel: Power-Ups is the Key
Creador: Sean W. de Reino Unido
Código del nivel: E67F-0000-00B2-ABE6

Otro nivel dividido en zonas: para pasar a cada una de ellas, necesitarás un determinado power-up, así que cuídate de hacerte con él y conservarlo. Otro nivel de lo más curioso.

Nombre del nivel: The Great Scape
Creador: Zedarean, de EE.UU.
Código del nivel: 6F21-0000-0096-34E0

Mezcla muy sabiamente puzles y saltos, y además te espera un enfrentamiento con Bowser. Un nivel realmente divertido.



Nombre del nivel: Four Seasons Forest!
Creador: LMS-7Cubed, de EE. UU.
Código del nivel: 2815-0000-00EA-131A

Otra muestra de imaginación: avanza por el nivel y ve atravesando las cuatro estaciones del año. ¡Qué bonito e ingenioso!





amiibomania

LA COLECCIÓN DEL MES: POR GUSTAVO ACERO

Las amiibo son como pequeñas esculturas del museo Nintendo.

¿Es cierto que no sacas tus amiibo de sus cajas? ¿Por qué?
La leyenda es cierta. Contemplarlas en sus cajas es como tener la tienda en mi habitación y el único remedio contra mi mayor enemiibo: el polvo.

¿Cuántas figuras tienes y cuáles son tus favoritas?
Llevo "sólo" 35 y porque soy muy selectivo. Me quedo con Dúo Duck Hunt, Olimar, ROB y Shovel Knight.

¿En qué juegos las usas más?
Últimamente en Mario Tennis: Ultra Smash, aunque también he probado todas (las abiertas) en Yoshi's WW y, cómo no, en Smash.

¿Qué son para ti las amiibo?
Son como pequeñas esculturas del "museo Nintendo": la materialización de la magia de sus personajes.

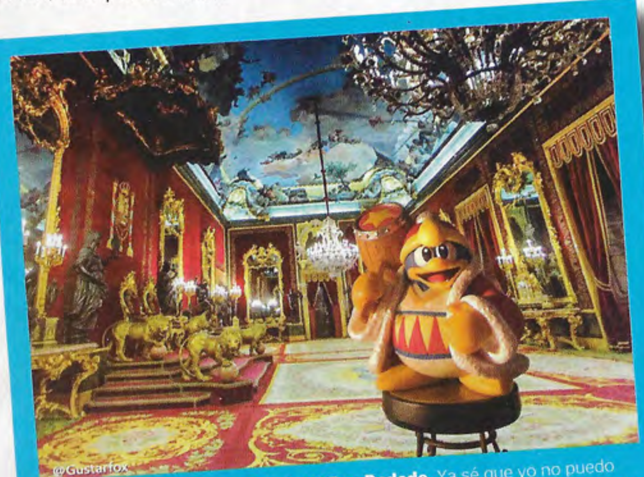
¿Qué otros amiibo te gustaría ver?
Una colección de Zelda 30 Aniversario con todos los Links históricos, razas y personajes como Skull Kid, y otra de Pokémon para Pokkén Tournament.



He aquí la prueba de que no saco a mis amiibo de sus cajas, que se resfrían. El día que las abra, valdrán más que mi propia casa. Y sí, tengo a mi cobaya vigilándolas, que hay mucho vecino "espabilao".



En esta vitrina guardo mis figuras favoritas, para que el polvo no les toque ni un pelo. Aun así, recomiendo pasarles una brocha de maquillaje (sin maquillaje, claro) para limpiarlas. A veces parezco un arqueólogo.



El Mensaje de Navidad del Rey Dedede. Ya sé que yo no puedo participar en el concurso de fotos, pero este Rey sí que me representa.



amiibopics

Las "fotoamiibo" más chulas que habéis tuiteado este mes:



@SheilaJCN

La secretaria del Ayuntamiento de Valladolid es Canela fina. Estas fotos en exteriores traen aire fresco.



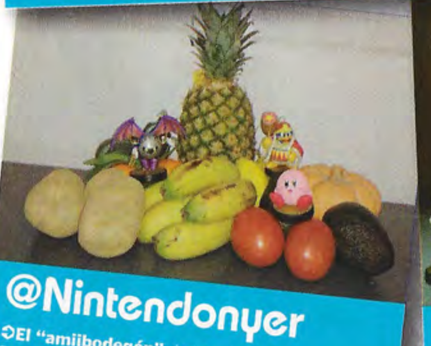
@DannyTheUber

La evolución del fontanero. Genial y original juego de sombras entre el primer Mario pixelado y el actual. ¡Felicidades!

Foto Ganadora

Se lleva: amiibo de Shovel Knight





@Nintendonyer

El "amiibodegón" de los glotones es obra de Ricardo López, que se quedó sin comida ese día.



@Sandyxyxx

El líder del ejército de Sandra se llama Bako y sí, es su gato. Sólo le falta un amiibo de Mario Felino.

El mes que viene podrás ganar un amiibo de Charizard: haz tu composiciones con el diorama que regalamos en este número y tuitéalas con el hashtag #amiibomaniaRON.

3DS: ¡Juega con tus amiibo en todas partes!

Los amiibo aumentan tu experiencia de juego no sólo en Wii U, sino también en 3DS, sea cual sea tu modelo.



New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL: La pantalla táctil lleva incorporada tecnología NFC. Sólo tienes que colocar tu figura o tarjeta amiibo sobre ella para que la consola lea la información e interactúe con los juegos compatibles. Parece magia... y lo es.



Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS: Los dos modelos anteriores de 3DS y la 2DS no son compatibles de serie con amiibo... ¡pero es muy fácil hacer que lo sean!; basta con pillarse el lector NFC inalámbrico que Nintendo vende por separado o en pack con AC: Happy Home Designer, y a disfrutar.



Cada vez hay más juegos de 3DS compatibles con las figuras y tarjetas amiibo: busca la lista completa en Nintendo.es, y aumenta tu experiencia de juego junto con tu "juegoteca".



Conexión con Japón

Los japoneses han acabado el año a lo grande: recibiendo el gran crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem para Wii U. Y van a empezar 2016 también con fuerza, con un montón de juegazos muy cerca.



Athena Cykes estará en Ace Attorney 6

Ya os confirmamos que Apollo Justice volverá a acompañar a Phoenix Wright en el próximo Ace Attorney, y ahora sabemos que Athena Cykes también estará presente. Athena es una joven y prodigiosa abogada, que debutó en Dual Destinies como personaje jugable. Por otra parte, Shu Takumi (creador de la saga, que no participa directamente en esta entrega) está supervisando el anime de Ace Attorney que empezará a emitirse en abril en Japón, y también prepara su próximo juego, del que aún no se conocen detalles.



Más sobre Shin Megami Tensei IV: Final

Este gran juego de rol para 3DS está a la vuelta de la esquina en Japón (saldrá el 10 de febrero), por lo que Atlus está mostrando muchas cosas de él durante estas semanas. Como ya os contamos, tendrá una historia y un protagonista completamente nuevos, y la aventura transcurrirá con posterioridad a los hechos de Shin Megami Tensei IV. Sin embargo, Flynn (el prota de SMT IV) también seguirá estando presente, y parece que tendrá un papel destacado en la trama. También se han desvelado algunos de los nuevos personajes, entre ellos un nuevo samurái: Gaston, hermano de Navarre. Recordemos que Navarre (también samurái) tuvo un papel muy secundario en SMT IV, pero que ahora su fantasma adquirirá un gran protagonismo en Final. Incluirá 450 demonios diferentes a los que reclutar y fusionar, y un gran sistema de combates por turnos.



BREVES...

Un concierto de Splatoon en Japón

Para celebrar que Splatoon ha alcanzado el millón de unidades vendidas en el país nipón, Nintendo ha organizado un concierto especial real protagonizado por las Calamarciñas, el dúo musical femenino que aparece en el juego. Será el 30 de enero en la ciudad de Chiba (cerca de Tokio).

Nuevo Yu-Gi-Oh! para 3DS

Un nuevo juego de esta veterana saga de duelos de cartas se estrenará en verano en Japón. Será el segundo Yu-Gi-Oh! para 3DS: esperamos que su calidad sea mucho mayor que la del mediocre World Duel Carnival, y que Konami pueda redimirse lanzando al fin una entrega digna para 3DS.

Monster Strike se estrena con éxito

Este juego, basado en un exitoso juego de móviles pero convertido en una gran aventura de rol en 3DS (tal como ocurrió con Puzzle & Dragons), ha vendido casi medio millón de unidades en sus tres primeros días. Incluye reclutamiento y fusión de monstruos, a los que lanzamos en los combates como si fuera un billar. Por otra parte, Monster Hunter X sigue imparable y ya ha superado los tres millones de unidades vendidas.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Genei Ibun Roku #FE

La unión de Shin Megami Tensei y Fire Emblem.

Ya está disponible en Japón uno de los exclusivos más prometedores de Wii U, y el único juego de rol para esta consola que podría rivalizar en calidad con el mismísimo Xenoblade Chronicles X. Atlus ha llevado a cabo las tareas principales de desarrollo en este atractivo crossover entre su emblemática saga Shin Megami Tensei y la también mítica Fire Emblem de Intelligent Systems y Nintendo. La aventura se desarrolla en Tokio, donde seguimos las andanzas de unos chicos capaces de invocar a los "Mirages", unas misteriosas criaturas basadas en personajes de Fire Emblem como Chrom, Shiida y Cain, entre muchos otros. Pero no todos los Mirages quieren ser nuestros aliados, y hay que parar los pies a algunos. Los combates son por turnos y combinan elementos de ambas sagas. El juego llegará a Europa este año, seguramente con un nombre diferente.



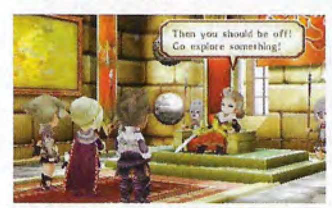
Lanzamiento en Japón:
26 de diciembre

YA EN JAPÓN

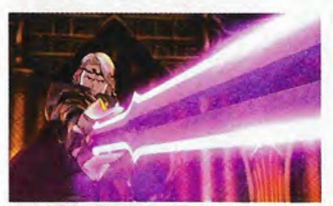
Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Hunter X (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



The Legend of Legacy (3DS) FuRyu
Fecha europea: **5 de febrero**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second: End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **26 de febrero**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Hyrule Warriors Legends** (3DS)
Compañía: **Koei Tecmo / Nintendo**



3. **Dragon Quest Monsters: Joker 3** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



4. **Shin Megami Tensei IV: Final** (3DS)
Compañía: **Atlus**



5. **Yo-Kai Watch 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**



Pokémon: Vuelve la Fiebre

Tras un 2015 calmado, los Pokémon vuelven este año a 3DS y Wii U a tope de power. Estos son los pokéjuegos que disfrutaremos los próximos meses.









Mundo Megamisterioso será una gran aventura en la que nos transformaremos en Pokémon, y que nos llegará en castellano.

Pokémon Mundo Megamisterioso

Comienza el año con una gran Pokéaventura.

- SPIKE
- 3DS
- ROL
- 19 DE FEBRERO

De entre todos los "spin-offs" de Pokémon, quizá los más valorados por los fans son los **Mundo Misterioso**. Y esta nueva entrega de la subsaga para 3DS promete ser la mejor hasta la fecha. Nosotros seremos un humano convertido en Pokémon y transportado a un mundo donde estas criaturas, capaces de hablar, son los únicos habitantes. Allí algo está **convirtiendo en piedra** a algunos Pokémon, y a nosotros nos va a tocar resolver semejante misterio. Para ello, vamos a formar **nuestro propio equipo de Pokémon** y explorar mazmorras llenas de peligros, ¡pero también tesoros!

Lo primero será elegir qué Pokémon vamos a ser. Podremos responder un test que nos adjudicará al Pokémon más adecuado para nuestra personalidad, o elegir al que queramos de entre una veintena disponible (incluidos todos los Pokémon de inicio de todas las generaciones). Nuestra base de operaciones será **una pokéciudad** con un gimnasio para entrenar movimientos, una tienda para comprar equipo, un establecimiento para cambiar los lingotes de oro por objetos... Tras apuntarnos a la Sociedad de Exploración Pokémon (y colocarnos el correspondiente pañuelo en el cuello), nos lanzeremos a formar un equipo de Pokémon y a **explorar mazmorras** que, como siempre, se generarán aleatoriamente: cada vez que entremos, el mapa será distinto. Los combates se desarrollarán por turnos y solo manejaremos al Pokémon que hayamos elegido como líder, con los demás controlados por la CPU. La búsqueda de tesoros y la subida de nivel añadiran profundidad al **gran juego Pokémon** de principios de año. ¡Qué ganas de que llegue!

SERÁ EL PRIMER GRAN JUEGO POKÉMON DE 2016, Y EN EL APARECERÁN LAS MÁS DE 700 ESPECIES CONOCIDAS



En las mazmorras exploremos en tiempo real y lucharemos por turnos, liderando un equipo de Pokémon.



Pokkén Tournament

El juego de lucha que los pokéfans esperaban.

NAMCO BANDAI · LUCHA · Wii U · PRIMAVERA

Aunque hemos manejado a unos cuantos Pokémon en Super Smash Bros., parece mentira que hasta ahora no se haya creado un arcade de lucha protagonizado por estas criaturas. Pero ya está aquí, y con unas credenciales inmejorables: producido por Katsuhiro Harada (Tekken) y Masaaki Hoshino (Soul Calibur). Esta **conversión para Wii U** de la recreativa japonesa ofrecerá peleas uno contra uno entre Pokémon, en escenarios circulares cerrados y tridimensionales. El **elenco de luchadores** estará formado por Lucario, Gardevoir, Blaziken, Gengar, Machamp, Pikachu, Charizard, Suicune, Weavile, Sceptile, Pikachu Enmascarada y el nuevo Mewtwo Oscuro. El sistema de combate se basará en seis botones: defensa, salto, ataque débil, ataque fuerte, ataque Pokémon e invocación de **Pokémon ayudante**. Sí, antes de empezar cada combate, elegiremos un ayudante entre Pokémon como Fennekin, Emolga, Lapras o Snivy, que ejecutarán automáticamente ataques de su tipo.

El ritmo de estas batallas, completamente en 3D, será frenético, con cada Pokémon lanzando sus ataques característicos a **la velocidad del rayo**. Una detalle muy a favor del juego es que cada Pokémon tiene un estilo de lucha único, y que diferencias como su tamaño serán muy importantes (intenta agarrar al pequeño Pikachu y ya verás que no es tan fácil), creando así un plantel de luchadores mucho más diferenciado que en otros títulos de lucha. Por último, decir que **los especiales,** que podremos ejecutar cuando se llene un medidor de energía, serán puro espectáculo Pokémon.

Mando... ¿de recreativa?

La recreativa japonesa se controlaba con un original mando estilo consola. Pues bien, se va a comercializar una versión doméstica del mismo que, casi seguro, llegará a Europa en primavera, a la vez que el juego de Wii U.



















¡Llega Mewtwo Oscuro!

En Pokkén Tournament debutará Mewtwo Oscuro, que será el jefe del juego. Además, podremos desbloquearle y jugar con él. A los primeros compradores del juego se les regalará una tarjeta amiibo que le desbloqueará automáticamente. Lo que no se sabe es si la figura amiibo de Mewtwo tendrá algún efecto...



EL TIPO DE POKÉMON, SUS ATAQUES, SU TAMAÑO... CADA LUCHADOR SERÁ MUY DISTINTO DE LOS DEMÁS, Y TENDRÁS QUE APRENDER SUS PECULIARIDADES

Nacidos para luchar

A la espera de saber el número definitivo de luchadores (serán mínimo una docena), destacamos a estos cinco Pokémon, de poderes y habilidades muy diferenciados.

Machamp, uno de los tipo lucha más famosos. Trae ataques como Corpulencia, Sumisón y Tajo Cruzado.

Gardevoir destaca por ataques psíquicos como Psicocarga, y también evoluciona en Mega-Gardevoir.

Lucario es otro tipo Lucha. Tiene ataques como Esfera Aural y puede evolucionar a Mega-Lucario.

Pikachu exhibe Rayo, Moflete Estático, Bola Voltio y Truenoterrible. Un rápido y peligrosísimo Pokémon eléctrico.

Suicune exhibe ataques acuáticos y de hielo muy poderosos como Hidrobomba, Rayo Aurora o Ventisca.

Pokémon Rumble World

¡Un Pokémon salvaje de juguete apareció!

- AMBRELLA
- ACCIÓN
- 3DS
- 22 DE ENERO

Sí, Pokémon Rumble World ya existe como juego descargable con micropagos en la eShop de 3DS, pero esta versión **en formato cartucho** traerá de serie todo el contenido que antes se compraba por separado.

Aquí el protagonista eres tú, es decir, tú Mii, a quien el soberano del Reino de los Juguetes encomienda la misión de recorrer el mundo en globo para recolectar juguetes Pokémon... y en el juego hay **más de 700**, incluyendo Legendarios y Megaevoluciones. Cada vez que montes en tu globo no sabrás dónde vas a aterrizar, pero ten por seguro que será una tierra llena de juguetes Pokémon salvajes con los que combatir. ¿De qué manera? Pues usando tus propios juguetes Pokémon, que irás coleccionando a lo largo de la aventura. Los manejarás en tiempo real y, pulsando sus dos botones de ataque, te las verás contra decenas de otros juguetes en **emocionantes batallas** repletas de acción. Podrás reclutar a algunos de los Pokémon a los que venzas, y te las verás con jefes gigantes que te dejarán boquiabierto...

Además, **StreetPass** tendrá un papel importante en el juego: durante la aventura te encontrarás con los Mii de otros jugadores que te hayas cruzado y, si los ayudas, llegarán a acompañarte en tu viaje o a regalarte objetos útiles.

Como esta versión contendrá todo el contenido que antes se compraba, habrá maneras de conseguir **Pokédiamantes**, la moneda del juego, con la escavadora con la que lograrás 40 cada dia.

UN JUEGO DE ACCIÓN SENCILLO, UNA FORMA DE COLECCIONAR POKÉMON PARA TODO TIPO DE JUGADORES







En Rumble World manejamos juguetes Pokémon y libramos batallas en tiempo real llenas de acción. Elementos como el coleccionismo y la exploración también importan.

Pokémon Picross

Usa la cabeza para hacerte con todos.

■ JUPITER ■ PUZLE ■ eShop 3DS ■ YA DISPO-

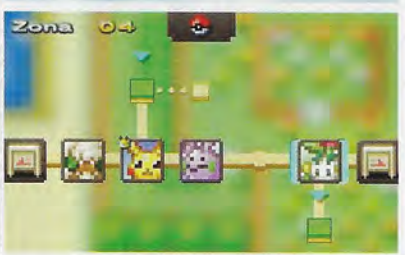
Ya puedes descargar de la eShop de 3DS y comenzar a jugar de forma gratuita este cruce entre Pokémon y la serie de puzles Picross. Ofrece más de **300 puzles con la mecánica clásica**: en un tablero 2D, debemos descubrir qué casillas están llenas y cuáles vacías guiándonos por los números que nos indican cuántas hay de cada clase en cada fila y columna, pero sin indicar su posición. Las casillas llenas forman **la imagen de un Pokémon**, que atrapamos si resolvemos el puzle. Hay un montón de Pokémon clásicos y Megaevoluciones, y podemos usar hasta **12 de sus habilidades** para conseguir ayudas, como revelar todas la casillas de una columna. Con micropagos, es posible abrir nuevas zonas o que nuestros Pokémon recuperen energía para volver a usar sus habilidades.

MÁS DE 300 POKÉPUZLES A RESOLVER CON NUESTRA INTELIGENCIA... Y HABILIDADES POKÉMON









Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

El juego que lo empezó todo.

■ GAME FREAKS ■ ROL ■ CV 3DS ■ 27 de febrero

La Consola Virtual de 3DS se prepara para recibir uno de los juegos más importantes de todos los tiempos: **el Pokémon original**, el primero de todos, y en sus tres ediciones, que se venderán por separado: Roja, Azul y Amarilla. Desde nuestro inolvidable comienzo en **Pueblo Paleta**, exploramos la región de Kanto con el objetivo de hacernos con las **150 especies** de Pokémon que la habitan, superando a los Jefes de Gimnasio, derrotando al Team Rocket y preparándonos para la gran batalla con el Alto Mando. La edición amarilla incluye detalles únicos, como comenzar con **Pikachu como primer Pokémon** (que nos acompaña en tiempo real por los escenarios) y el minijuego surfing Pikachu. Para tener todos los Pokémon habrá que intercambiarlos entre versiones, ¡como con los cartuchos originales! Un pedazo de historia de videojuegos que debes jugar.





Pokémon GO

Usa tu móvil para buscar Pokémon por el mundo.

■ NIANTIC INC. ■ ROL ■ MÓVILES ■ 2016

Un juego para iPhone y Android, gratuito y con micropagos, que nos permitirá **buscar Pokémon en el mundo real**: gracias al GPS, el juego detectará nuestra posición y nos avisará de cuándo tenemos uno cerca. Habrá Pokémon que solo estarán en ciertas partes del mundo, pero podremos intercambiarlos. Se comercializará un dispositivo para llevar en la muñeca llamado **Pokémon Go Plus**, que nos avisará de eventos sin mirar el móvil.





¡Viva Wii U!

El año que comienza llega cargado de títulos prometedores para la consola de sobremesa. ¡Prepárate para un 2016 espectacular!

LEGO Marvel Los Vengadores Genei Ibun Roku #FE Zelda Twilight Princess HD **Shantae Half-Genie Hero**





➲Veremos monumentos reales como la Estatua de la Libertad. Y también otros del Nueva York de Vengadores, como el edificio de Tony Stark en el que el equipo tiene su base.

LEGO Marvel Vengadores

El juego de súper héroes definitivo

- TT GAMES
- ACCIÓN / AVENTURA
- 29 DE ENERO

El año comienza con el juego más completo que ha salido de Los Vengadores, y puede que de Marvel en general: **150 personajes** vivirán aventuras en grandes escenarios abiertos que irán desde Manhattan hasta Asgard, pasando por Malibú y Sudáfrica, mientras revivimos los hechos de las últimas películas de Los Vengadores, Thor, Iron Man y el Capitán América.

Pero TT Games ha ido más allá y ha preparado todo **un homenaje** al mundo de Los Vengadores, con personajes de los tebeos que salieron en los años 60 y hasta de series de televisión actuales: Dr. Extraño, el Dinosaurio Diabólico, Fin Fang Foom, Jessica Jones... Y tampoco ha olvidado héroes de los cómics más actuales, como Ms. Marvel (Kamala Khan) o Jane Foster, la nueva Thor. En total, habrá 100 personajes no vistos en LEGO Marvel, todos cuidados al máximo: por ejemplo, cuando juguemos con Iron Man, activaremos un menú que nos introducirá en su casco, como en las pelis, para elegir entre **las armaduras** que ha vestido en el cine.

De lo que hemos visto del juego nos ha gustado el nuevo **ataque combinado**: cuando dos vengadores están cerca pueden ejecutar un ataque conjunto súper potente: por ejemplo, Iron Man apunta con el láser al escudo del Capi y este lo gira reflejando el rayo y acabando con los enemigos que los rodean. Y, teniendo en cuenta que la aventura se podrá disfrutar a dobles, estos ataques darán muchísimo juego. ●

JUGANDO COMO IRON MAN VESTIREMOS TODAS SUS ARMADURAS

➲El juego tiene 15 niveles de gran tamaño, con lo que en total puede ser el doble de grande que LEGO Marvel Super Heroes, y está repleto de misiones.





➲**Tiki, de Fire Emblem,** aparece en la imagen del centro en el Bloom Palace, nuestra base en el juego.

Genei Ibun
Roku #FE

El rol japonés clásico sintoniza con la música.

- ATLUS
- ROL
- 2016

Hay decisiones que nos parecen un acierto, como la de combinar Shin Megami Tensei y Fire Emblem. De la fusión de ambos nace un juego de rol clásico japonés ambientado en la industria musical actual. De hecho, en la banda sonora participan los **cantantes y compositores** más populares del panorama japonés.

Ambientado en Tokio, los protagonistas son jóvenes que intentan convertirse en artistas famosos, y se encuentran con **los Mirages**, unos seres muy poderosos que provienen de otra dimensión. Algunos Mirage son malvados, pero otros quieren ayudar a la Humanidad y permitir que los humanos desarrollen su enorme potencial creativo.

El sistema de combate será por turnos, con las debilidades elementales de **Shin Megami Tensei** y el triángulo de armas de **Fire Emblem**. Y los personajes realizarán ataques conjuntos en pareja, dando lugar a un profundo sistema de combate. ●

Zelda
Twilight Princess HD

Regreso al mundo crepuscular.

■ TANTALUS ■ AVENTURA ■ 4 DE MARZO

Link volverá al Reino Crepuscular en Wii U con mucha más calidad en las imágenes de la que tenía el juego que vimos en GameCube y Wii, a finales de 2006. Comparando las imágenes que Nintendo ha mostrado de la versión HD podemos decir que revisitar Hyrule será una experiencia visual increíble. En esta ocasión Link se adentrará en **el Reino del Crepúsculo**, donde puede convertirse en lobo. Cuando lo hace tiene habilidades nuevas como oler y ver cosas ocultas y lanzar un potente ataque de energía oscura, todo con la ayuda de Midna, un personaje que sirve de guía a Link y que se ganó un lugar en el corazón de los jugadores. Todo, en un Zelda de **estética oscura y sobrenatural**. Con el juego saldrá el amiibo de Link lobo con Midna, y podremos utilizar los otros cinco amiibo de personajes de Zelda de la serie Super Smash Bros. ●

LA REMASTERIZACIÓN DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS PECULIARES DE ZELDA LLEGARÁ CON UN AMIIBO DE LINK LOBO Y MIDNA



➲**Tantalus, estudio australiano,** se encarga de la remasterización. Las mejoras más notables en esta versión HD están en la iluminación y el detalle de los escenarios.



El Reino Crepuscular tiene una existencia paralela a Hyrule. Link debe liberarlo de la oscuridad que lo corrompe para salvar ambos mundos.

Aún no sabemos qué hará el amiibo de Midna montada sobre Link lobo, pero nos encanta por los recuerdos que nos trae.

Link zurdo. En los vídeos mostrados nuestro héroe maneja la espada con la izquierda, como en la versión original de GameCube y como en casi todo sus juegos.



Shantae Half-genie Hero

■ WAYFORWARD ■ PLATAFORMAS ■ 2016

Shantae, la semigenio que utiliza su larga coleta como un látigo para atacar a los malos, se adentra en una caverna luminosa y es transportada a una ciudad de genios amenazada por un ser maligno que acaba de ser liberado.



The Legend of Zelda Wii U

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 2016

Apenas podemos aguantar las ganas de que salga el juego de Zelda pensado para WiiU. Tanto por su estilo visual totalmente nuevo como porque será un gigantesco mundo abierto. ¡Cuanto más vemos, más queremos jugarlo!



Yooka-Laylee

■ PLAYTONIC GAMES ■ PLATAFORMAS ■ 2016

El equipo de Playtonic Games está formado por desarrolladores que trabajaron en Donkey Kong Country y Banjo-Kazooie cuando estaban en Rare. Ahora preparan un juego a lo Banjo-Kazooie protagonizado por Yooka, un camaleón verde, y Laylee, un murciélago morado con una gran nariz roja. Un plataformas tridimensional "de los de antes".





ƆiCómo no! El atletismo será una prueba estrella, pero también habrá fútbol, gimnasia rítmica y vóley playa, todo con un toque especial.

Mario & Sonic
en los Juegos Olímpicos de Río
iNos vamos a Brasil a competir!

■ SEGA ■ DEPORTES
■ 2016

Este verano tenemos cita olímpica en Brasil con **los Juegos de Río,** y ni los personajes de Nintendo ni Sega se lo han querido perder. Siguiendo una tradición que empezó en Wii y 3DS durante los Juegos Olímpicos de 2008, Mario, Sonic y algunos de los conocidos personajes que suelen acompañarles en sus aventuras viajan ahora a Brasil, a Río de Janeiro más concretamente, para permitirnos participar en los Juegos de la XXXI Olimpiada que se celebra en agosto, compitiendo por la medalla de oro en deportes muy variados: sabemos que podremos tomar parte en eventos de **fútbol, atletismo o vóley playa** entre otros deportes.

En la versión de Wii U estará de forma exclusiva el **rugby**, deporte que vuelve a formar parte del programa de competición para los juegos de Río 2016 y de Tokio en la Olimpiada de 2020. El resto de las pruebas son, por ahora, secretas, pero esperamos un montón. ●

Star Fox
Zero
Ya puedes ir calentando motores

■ NINTENDO / PLATINUM ■ ACCIÓN ■ ABRIL 2016

Una de las apuestas más arriesgadas y esperadas del año es la que traerá de vuelta la serie Star Fox, que se jugará de forma diferente gracias **al GamePad de Wii U**. En la pantalla del televisor ves la situación de la nave y mueves el GamePad para apuntar, como si estuvieras sentado en la cabina del Arwing. Esto permite disparar a los enemigos con el gatillo derecho en una dirección mientras vuelas en otra. Con los sticks controlaremos todos los movimientos de la nave, como el tonel (el famoso barrell roll) para esquivar.

De los últimos vídeos que hemos visto hay que destacar que el juego se ve mucho mejor que en el último E3. En año y medio Star Fox Zero ha pasado de ser un prototipo a un juego con un aspecto fresco y diferente, que utiliza el GamePad con valentía, como pocos estudios se han atrevido a hacer. iY se han multiplicado nuestras ganas de jugar las aventuras del **comando Star Fox** compuesto por Fox, Falco, Peppy y Slippy, y salvar el sistema Lylat! ●

MOVIENDO EL GAMEPAD APUNTAS PARA DISPARAR CON EL GATILLO, ES COMO SI ESTUVIERAS DENTRO DE LA CABINA DEL ARWING



ƆEl Arwing se transforma y se convierte en Walker, un robot con dos patas, para perseguir y dar caza a los enemigos que están en tierra.

El Arwing volverá a ser el vehículo principal, pero también estará el tanque Landmaster (con una nueva capacidad de vuelo limitado) y debutará el Gyrowing, nave tipo dron.

La historia y las misiones extra te llevarán a visitar planetas exóticos y participar en batallas galácticas.

Falco Lombardi es un piloto veterano y temerario, además de amigo -y un poco también rival- del líder del equipo, Fox McCloud.



Soul Axiom

■ WALES INTERACTIVE ■ ACCIÓN ■ 2016

En esta aventura en primera persona se combinan la exploración y la resolución de puzles para resolver un misterio fascinante que implica a nuestra vida más allá de la muerte en un mundo digital. Viajaremos por escenarios hermosos e inquietantes para descubrir nuestra identidad y nuestro secreto, en una de las propuestas más originales de Wii U.



RIVE

■ TWO TRIBES ■ SHOOTER ■ 2016

Acción frenética mientras exploramos una nave espacial gigantesca y abandonada, por la que nos desplazamos en nuestro propio vehículo. Tendremos que evitar láseres, disparar en todas las direcciones a la vez y lanzar granadas a los enemigos, reprogramar a los bots para que te ayuden a sobrevivir o a ir a toda pastilla para vencer al reloj.

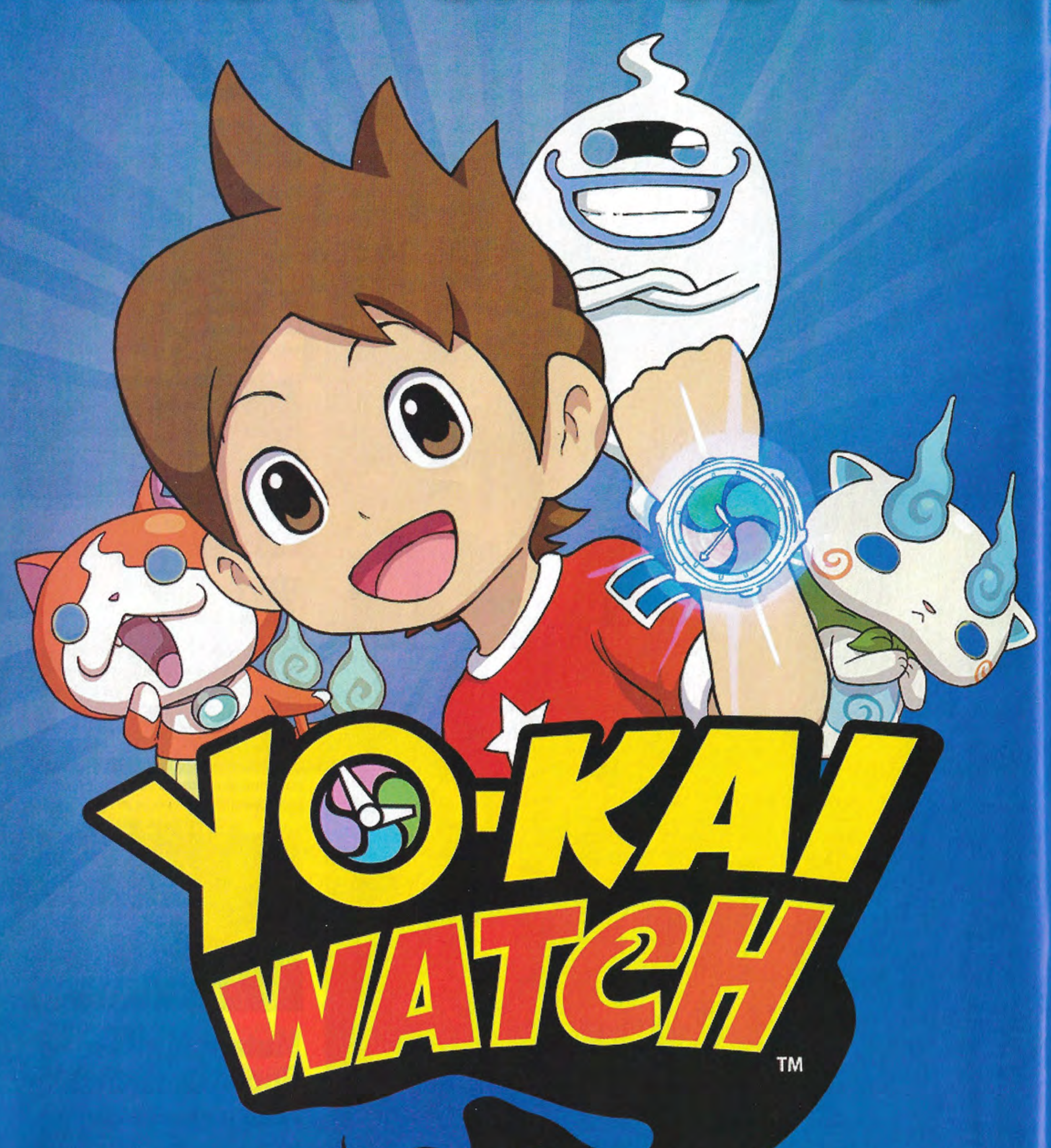


Mutant Mudds Super Challenge

■ RENEGADE KID ■ PLATAFORMA ■ 2016

Continuación del juego de plataformas y acción lateral Mutant Mudds que salió en 2012 en 3DS. Max tendrá que encontrar dónde está un meteorito del que no paran de salir Mutant Mudds. Con compra cruzada con 3DS y descuento si tienes ya el primer juego.

Las 5 claves de



Este mismo año va a llegar a 3DS el último fenómeno de Level-5, los creadores de Inazuma Eleven. Un juego de coleccionismo de criaturas que arrasa en Japón. ¡Bienvenido al sobrenatural mundo de los Yo-Kai!

¿Qué son los Yo-Kai?

¡Espectros invisibles y muy traviesos!

Están por todas partes y, aunque no te lo creas, tienen la culpa de algunos de tus problemas. Por ejemplo, poco después de empezar la aventura, el prota, Nate, llega a casa y descubre que sus padres están discutiendo... ¡por culpa de un Yo-Kai invisible que les agria el carácter! Los Yo-Kai son espectros de formas y orígenes muy distintos, que a veces perjudican a los humanos simplemente porque están confusos... En el juego habrá unos 200, y nuestra misión será reclutarlos y entrenarlos para que se enfrenten a los Yo-Kai traviesos.

Colección fantasmal

Tras vencer en combate a un Yo-Kai, este puede ofrecernos su amistad y una medalla para nuestro Yo-Kai Watch, con la que le invocaremos durante la batalla... ¡pero no adelantemos acontecimientos! De momento, te basta con saber que, si les lanzas su comida favorita, es más probable que los Yo-Kai se hagan tus amigos. Contarás con un libro-medallero para guardar tus medallas.

Jibanyan es el espíritu de un gatito que murió atropellado. Aunque es un Yo-Kai joven, su potencial es enorme.

Whisper es el primer Yo-Kai con el que nos toparemos. Será nuestro guía, pero no combatirá.

Komasan era un espíritu guardián de santuario. Se aburrió de su trabajo y ahora vagabundea libre.

Protagonistas

Estos son los protas humanos, ¡tú eliges jugar como chica o chico!



Así somos si elegimos chico. Podemos decidir su nombre, aunque en la versión americana del juego se llama por defecto Nate.

Esta es Katie. Si la elegimos a ella como personaje jugable, también podremos bautizarla.



Eddie es el mejor amigo de Bear. También se pica a veces con Nate y Katie, pero de buen rollo.



Bear es colega del cole de Nate y Katie. A veces es un poco bruto, pero tiene buen corazón.

¡Que empiece la aventura!

Exploración de una ciudad tipo Inazuma, coleccionismo como en Pokémon, ¡menudo juegazo de rol!

Nuestro prota, ya sea chica o chico, empieza buscando insectos en el bosque para un trabajo del colegio... y se topa con Whisper, el Yo-Kai en forma de fantasma que le da el Yo-Kai Watch. Este peculiar reloj nos permitirá localizar y ver a los Yo-Kai, que están por todos los rincones de la ciudad de Springdale, donde se desarrolla la aventura. En ella encontraremos muchos personajes humanos con los que hablar, y escenarios como alcantarillas o callejones, llenos de Yo-Kai.

Un reloj con sexto sentido

El Yo-Kai Watch será una herramienta multitarea: su detector, que veremos en una esquina de la pantalla superior, pitará cada vez más fuerte según nos acerquemos a uno. Cuando estemos al lado, la vista pasará a subjetiva y por la pantalla moveremos la lente del reloj: si enfocamos a través de ella al Yo-Kai durante el tiempo suficiente, comenzará el combate con él.



➲**Whisper** le entrega a Nate el reloj Yo-Kai, que le permite localizar y ver a los espectros repartidos por Springdale.





➲**El detector** de la esquina superior se acercará al rojo cuando estamos cerca de un Yo-Kai.





➲**Con la lente del reloj,** escrutaremos los escenarios para detectar a los Yo-Kai, de otro modo invisibles.



¡Batallas de Yo-Kai!

¡Prepárate para peleas de los más dinámicas!

Las batallas son el aspecto donde el juego se distancia más de otros títulos. Podemos llevar un máximo de seis Yo-Kai, y tres de ellos combatirán a la vez contra hasta tres enemigos. Eso sí, nuestros seis Yo-Kai estarán colocados en un disco en la pantalla táctil y, girándolo, cambiaremos a los que están en la batalla. Lo que no podremos hacer una vez empiece el combate es alterar su posición en el disco, así que colocarlos bien en él tendrá su importancia, pues Yo-Kai del mismo tipo serán más fuertes juntos.

Ellos luchan, tú decides

Nuestros Yo-Kai atacarán automáticamente con sus ataques básicos, pero nosotros tomaremos muchas decisiones en tiempo real durante la batalla: qué especiales y en qué momentos los ejecutan (se realizan mediante sencillos minijuegos táctiles), a qué enemigo atacan o cómo se liberan de los efectos malignos de los ataques del contrario. Los combates empiezan siendo muy sencillos, para que aprendamos a dominarlos, y van ganando poco a poco posibilidades estratégicas. ⬢



➲Hasta tres de nuestros Yo-Kai combaten a la vez, realizando automáticamente sus ataques básicos. Nosotros decidimos cuando ejecutan sus especiales.

➲En la pantalla táctil, podemos girar en cualquier momento el disco en el que están colocados nuestros Yo-Kai para relevar a los tres en batalla.



➲Nosotros decidimos cuando ejecutar los especiales, que se resuelven con un minijuego táctil.

Mejora a tus espectros

Evolución de Yo-Kai y hasta fusiones para crear uno nuevo... ¡Esto promete mucho!





➲Si juntas a Jibanyan y Roughraff, te sale un Baddinyan. ¡Habrá muchas formas de mejorar a nuestros Yo-Kai para hacerles más fuertes en combate!



Una caza fantástica

3DS arranca con fuerza un año que promete ser el mejor de su historia en cuanto a juegos de rol. Y lo hace con la saga más popular y exitosa del género: Final Fantasy.













SQUARE ENIX
3DS
29 DE ENERO

Tras las dos entregas musicales de Theathrythm, por fin vamos a disfrutar en 3DS de **un Final Fantasy "de verdad"**. Será un juego de rol de acción, mucho más centrado en la realización de misiones y la exploración que en una narrativa argumental como la de las entregas numeradas. En Explorers, la clave será recorrer los variados escenarios de **la gran isla de Amostra** en busca de los legendarios cristales y con la intención de cumplir un gran número de misiones (muchas consistirán en abatir enemigos).



En el multijugador cooperativo podrán participar hasta cuatro jugadores (tanto en local como online), y superar juntos las misiones de la aventura. Si no os atrevéis solos contra una bestia demasiado peligrosa, la unión hace la fuerza.

A lo Monster Hunter

Recuperará elementos de Crystal Chronicles (la subsaga de Final Fantasy que nació en GameCube), aunque no cabe duda de que **su principal influencia** será la saga Monster Hunter de Capcom, con unas mecánicas de misiones, escenarios, monstruos y multijugador muy similar. No habrá un sistema de experiencia y niveles como el de otros Final Fantasy, y nuestro equipamiento será la clave para

Héroes clásicos

Será posible transformar a nuestro personaje en muchos de los héroes más reconocibles de la saga Final Fantasy gracias al poder "Trance". Muchas de las entregas numeradas más populares estarán representadas así en el juego: aquí tenéis algunos de esos héroes.





MONSTER HUNTER SERÁ SU PRINCIPA
NO RENUNCIARÁ A MUCHOS DE LOS EL
FINAL FANTASY, COMO EL SISTEMA DE

SQUALL

El protagonista de Final Fantasy VIII era un mercenario frío y distante, que durante su aventura conoció el amor y evolucionó enormemente como persona. Su sable pistola es todo un icono en la saga.

CLOUD

Hace doblete en poco tiempo en consolas Nintendo, primero como personaje jugable en Super Smash Bros. y ahora en Final Fantasy Explorers. Protagonizó el mítico Final Fantasy VII.

YUNA

Esta joven invocadora fue personaje jugable en Final Fantasy X, y pasó a ser la protagonista principal en Final Fantasy X-2.

LIGHTNING

Durante los últimos años ha protagonizado la trilogía de Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 y Lightning Returns: Final Fantasy XIII.

VAAN

El prota de Final Fantasy XII era un huérfano que se buscaba la vida en la ciudad de Rabanasta. Le vimos en DS en el spin-off Revenant Wings.

TERRA

Final Fantasy VI, la última entrega de Super NES, incluyó un inolvidable y equilibrado elenco de personajes jugables. Terra era la más destacada.

TIDUS

El protagonista de Final Fantasy X se vio obligado a abandonar su hogar tras el ataque de un temible monstruo conocido como Sinh.





...NFLUENCIA, AUNQUE ...MENTOS CLÁSICOS DE ...OFESIONES

... mejorar los parámetros del personaje: en lugar de puntos de experiencia, al derrotar enemigos recibiremos puntos de CP que servirán para adquirir armas y armaduras y para mejorar las que tengamos.

Elige trabajo

Sí cobrará gran importancia el tradicional **sistema de profesiones** (clases) que hemos visto en muchas entregas de la saga, con 21 para elegir y alternar. Al principio sólo habrá unas pocas profesiones disponibles (caballero, monje, ranger, mago negro o mago blanco), y las demás se desbloquearán al progresar en la aventura. En definitiva: dará muchísimas horas de diversión, especialmente gracias a su cooperativo (local y online), y será del agrado sobre todo de los amantes de Monster Hunter. Lo malo: vendrá en inglés, y no tendrá efecto 3D. Sí será compatible (de manera opcional) con el Circle Pad Pro y con la Palanca C de New 3DS.

Invocaciones

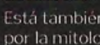
El juego incluirá 12 poderosos eidolones. Si conseguimos derrotarlos, se convertirán en nuestros aliados y podremos invocarlos en la batalla. Todos ellos serán invocaciones ya conocidas en la saga Final Fantasy, excepto dos criaturas que serán totalmente nuevas: Dryad y Amaterasu.

BAHAMUT

La invocación más célebre de la saga: apareció ya en el primer Final Fantasy, y desde entonces lo hemos visto en casi todos los juegos principales. Este rey de los dragones viene de la mitología árabe.

ODÍN

A lomos de su corcel Sleipnir carga con feroces ataques de espada. Inspirado por el principal dios de la mitología nórdica.



IFRIT

Está también inspirado por la mitología árabe, en la que los ifrits son criaturas sobrenaturales. En el mundo Final Fantasy es un poderoso ser elemental de fuego.

SHIVA

La criatura de hielo por excelencia en Final Fantasy está inspirada por el hinduismo, que la considera uno de sus tres grandes dioses.



Nintendo eShop





Género **Aventura**
Compañía **Mojang**
Jugadores **1-8**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es

Argumento
En Minecraft Wii U Edition nosotros decidimos nuestra historia construyendo, rompiendo bloques y diseñando nuestras propias aventuras. Libertad total al alcance de nuestra mano.

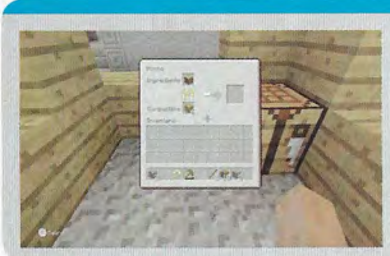
Minecraft Wii U Edition

¡Sobrevive y construye en libertad!

Minecraft ya está disponible en la eShop para que disfrutemos del famoso **juego de mundo abierto** de Mojang en nuestras Wii U. Ha llegado el momento de coger el pico, la pala y el casco para comenzar a construir todo lo que se nos pase por la imaginación en el mundo pixelado de los cabezas cuadradas.

Minecraft puro y duro

En la edición para Wii U no faltarán los dos modos de juego tradicionales. El primero es el **Modo Supervivencia** en el que podemos explorar libremente nuestro mundo, recoger recursos y fabricar nuestras propias herramientas. Nuestro primer objetivo será construir una cabaña porque por las noches los bosques de Minecraft se vuelven peligrosos y nos pueden atacar algunas criaturas como los Zombis, Enderman y Esqueletos. Además, es mejor estar bien armados por si en nuestros paseos caemos al Inframundo y aparecen las malditas arañas y otros enemigos. El segundo modo que tenemos es el **Modo Creativo**, en el que nuestros sueños de arquitecto se vuelven realidad. No tenemos ningún tipo de enemigo, los recursos son ilimitados y podemos volar para observar nuestro universo



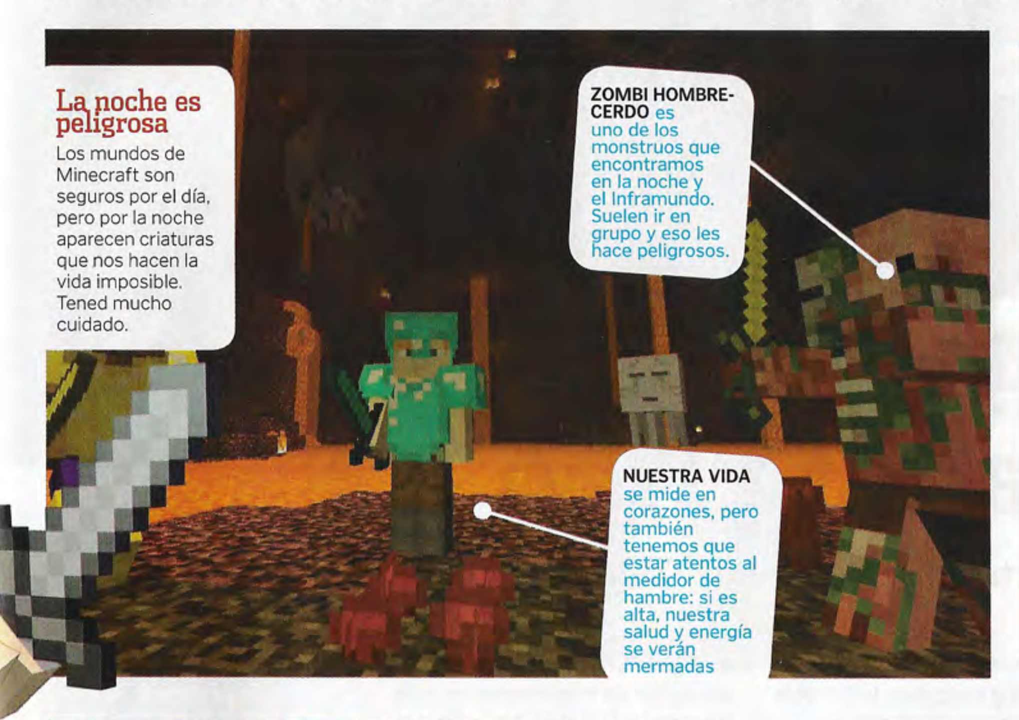
Mesa de trabajo
Elemento clave de Minecraft. Con ella construimos herramientas que nos ayudan a sobrevivir y crecer. El menú se ha simplificado y los objetos aparecen pulsando un botón, no es necesario aprender las pociones para el "crafteo".



Juega con amigos gracias a los dos modos multijugador: local para hasta cuatro jugadores a pantalla partida y online para hasta ocho personas.



El objetivo del juego, tanto en solitario como en multi, es recolectar, sobrevivir y construir. ¿Qué preferís, ayudar a vuestros amigos o incordiarles un poco?



La noche es peligrosa

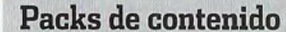
Los mundos de Minecraft son seguros por el día, pero por la noche aparecen criaturas que nos hacen la vida imposible. Tened mucho cuidado.

ZOMBI HOMBRE-CERDO es uno de los monstruos que encontramos en la noche y el Inframundo. Suelen ir en grupo y eso les hace peligrosos.

NUESTRA VIDA se mide en corazones, pero también tenemos que estar atentos al medidor de hambre: si es alta, nuestra salud y energía se verán mermadas

Packs de contenido

En Minecraft Wii U: Edition tenemos un montón de mundos prefabricados de diferentes temáticas. Además, hay más packs a la venta en la eShop.







Halloween es una de las temáticas especiales disponibles en el juego.

EXISTE UN FINAL EN MINECRAFT, PERO POCOS LO HAN ENCONTRADO... Y MUCHOS SE HAN PERDIDO EN EL CAMINO.

desde lo alto. Además, uno de los puntos fuertes de Minecraft es **su multijugador**. Hay un modo local para 4 jugadores a pantalla partida, mientras que en online nos juntamos hasta 8. Por último, un añadido exclusivo de Wii U es el Off-TV con el que seguimos jugando nuestra partida en la pantalla del GamePad.

Divertida oportunidad

Desde el punto de vista técnico se trata de un port más que correcto con ligerísimas ralentizaciones de imagen en momentos puntuales. La pena es que el GamePad está muy desaprovechado. La pantalla táctil sólo la utilizamos en el menú de inicio y podía haber hecho funciones de inventario, mesa de trabajo para el "crafteo"... Pero, a pesar de sus carencias, sigue siendo un juego infinito y muy divertido, cuyos límites están en nuestra imaginación. Su mayor éxito es **la sencillez** con la que podemos construir y movernos por el mundo pixelado, así como la libertad para explorar a nuestro ritmo. Todo un juegazo que, por fin, jugamos en Wii U.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
El diseño de los personajes y entornos es muy sencillo.

Diversión ★★★☆
Nosotros creamos nuestro propio camino y aventura.

Sonido ★★★☆
Banda sonora muy correcta que acompaña perfectamente.

Duración ★★★★
Podemos recorrer el universo de Minecraft durante horas .

☺ El modo creativo. El multijugador local y online. Exploración sin fin. La música.

☹ No aprovecha la tactilidad del GamePad, lo que hace más árido el manejo.

Nuestra opinión

Bloques, cabezas cuadradas y libertad

La esencia de Minecraft (supervivencia, libertad, creación) se mantiene intacta. Infinitas horas para desarrollar nuestro lado más creativo, aunque no aproveche del todo el poder de Wii U.

Te gustará...

Más que... Cube Life: Island Survival

Más que... Don't Starve Giant Edition

Total

83

EL DATO
Hay guiños a F-Zero: una nave se llama Fulcon Capital (como Captain Falcon) y el comentarista es el mismo que en F-Zero GX.

Nintendo eShop

Descargas Wii U

3

Género **Velocidad**
Compañía **Shin'en**
Jugadores **1-8**
Precio **14,99 €**
fast.shinen.com/neo



Desarrollo
Fast Racing Neo es un juego digital para la eShop de Wii U que ofrece carreras de naves futuristas. ¡Y no tienen mucho que envidiar a una serie como F-Zero, que lleva aparcada desde hace más de una década!

FAST Racing Neo

Un certero heredero para F-Zero.

Tras sorprendernos con Fast Racing League en la Consola Virtual de Wii, el estudio alemán **Shin'en Multimedia** contraataca con un nuevo juego de velocidad para la eShop de Wii U. Puede que Nintendo no haya lanzado ningún F-Zero en sus últimas consolas, pero Fast Racing Neo bien puede servir como sustituto, merced a sus **espectaculares carreras de naves** antigravitatorias. El título es uno de esos arcades que cada vez se ven menos: bajo su aparente sencillez jugable se oculta **un desafío enorme** que invita a repetir una y otra vez cada carrera en busca de esos segundos que nos den la victoria o el crono necesario para desbloquear el siguiente evento. Conviene decir que se ha introducido compatibilidad con el giroscopio del Gamepad, pero lo más cómodo es jugar con el joystick, ya que la detección de movimiento no es la más precisa para un título tan exigente. En ese sentido, no hay objetos de ataque, sino que **todo se fía a la habilidad** para tratar de ser el más rápido, para lo cual hay que dominar tanto el turbo de la propia nave como las alfombras impulsoras que hay colocadas a lo largo de los circuitos y que introducen un fuerte componente estratégico.

El gran desafío

Fast Racing Neo consta de varios modos de juego. En **Campeonato**, hay cuatro copas, con cuatro carreras en cada una. En **Contrarreloj**, hay que batir un tiempo marcado por los desarrolladores. Finalmente, el **multijugador** es tanto local, para cuatro usuarios, como online, para ocho, a lo que hay que añadir la

Una alfombra hacia la victoria

Los circuitos están llenos de alfombras naranjas y azules que sirven para experimentar acelerones. Para aprovecharlos, hay que estar pendiente del escape de la nave, que se puede cambiar entre esos dos colores con sólo pulsar un botón. Si pasamos sobre una alfombra con la tonalidad errónea, la nave se ralentiza.





Las alfombras no siempre están en la trazada que sería más lógica.





La sensación de velocidad es realmente vertiginosa. Los 60 fps y la ausencia de "popping" dan cuenta del gran rendimiento que Shin'en Multimedia ha sacado a Wii U.



Cada nave tiene unas características de velocidad, aceleración y peso, lo que repercute en su manejo. El diseño de las carrocerías no es particularmente variado.



La élite de la competición

El juego es muy desafiante. Hay un nivel de dificultad extra en el que la nave se puede desintegrar y en el que es obligatorio llegar el primero para progresar.

Circuitos de vértigo

Hay dieciséis pistas, ambientadas en entornos muy variados, como una jungla, una montaña nevada, un cañón, un desierto o una ciudad futurista. Los trazados suelen ser bastante lineales, pero hay bifurcaciones, saltos y, sobre todo, obstáculos dinámicos que hay que esquivar: meteoritos, contenedores, estalagmitas, máquinas...





Las pistas están llenas de trampas: un vado de agua puede empantanarnos.

EL JUEGO ES UN ESPECTÁCULO VISUAL, CON NAVES QUE ALCANZAN LOS 1.000 KM/H Y CIRCUITOS DE UNA GRAN BELLEZA

existencia de tablas de líderes. La oferta no es muy amplia, pero se juega con el factor de que hay tres niveles de dificultad independientes que son ineludibles si se quieren desbloquear todos los eventos para completar el 100%. **Se necesita dedicación,** y también suerte, para salir victorioso. El más mínimo error se paga con la derrota.

Velocidad milenaria

Fast Racing Neo es **un espectáculo visual.** Las naves alcanzan velocidades de 1.000 km/h, y eso se refleja en pantalla en forma de 60 fps constantes y una sorprendente ausencia de "popping". Por si eso fuera poco, el acabado gráfico es muy bueno, con unos circuitos de gran belleza y que se prestan a sucesos dinámicos, como el estallido de meteoritos o la reducción de la visibilidad por ventiscas de nieve. Lo único que hemos echado en falta es una cámara interior y una mayor variedad en los diseños de las naves. Por lo demás, estamos ante uno de los juegos que **merecen más la pena** de la eShop.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
La sensación de velocidad y los 60 fps lucen de maravilla.

Diversión ★★★
El control es sencillo, pero las alfombras-turbo son un puntazo.

Sonido ★★
Música potente de fondo y comentarios de Jack Merluzzi.

Duración ★★
Terminarlo al 100% cuesta, pero no por oferta, sino por dificultad.

Las alfombras de turbo. El diseño de los circuitos. La vertiginosa velocidad.

Su dificultad llega a frustrar. La estructura de los modos de juego. Interfaz escueto.

Nuestra opinión

Carreras de las que ya no se ven hoy en día

No alcanza la excelencia de un F-Zero, pero, como juego de eShop, resulta sensacional. Shin'en ha firmado uno de los mayores espectáculos visuales de toda la historia de Wii U.

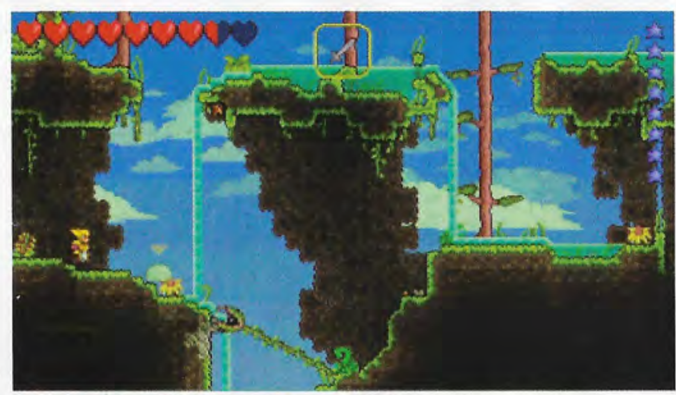
Te gustará...

Más que... Fast Racing League (Wii)

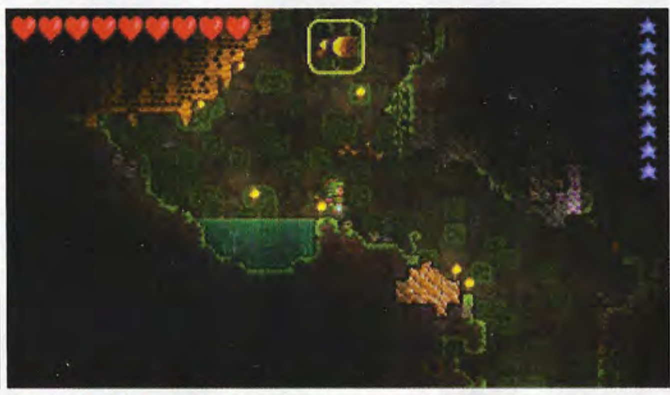
Menos que... Mario Kart 8

Total

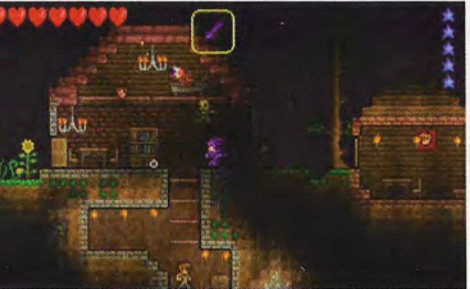
87



En Terraria, empezamos con lo puesto y nos toca explorar y recolectar materiales. Así, podremos construir objetos y edificios cada vez más complejos.



El mundo del juego es 2D y muy amplio. Se genera aleatoriamente y puedes guardar tres distintos, que tu personaje puede visitar manteniendo su inventario.







Nintendo eShop



12

Género **Aventura**
Compañía **505 Games**
Jugadores **1-4**
Precio **19,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Exploración, supervivencia y construcción en un mundo 2D con mucha personalidad.

Total

79

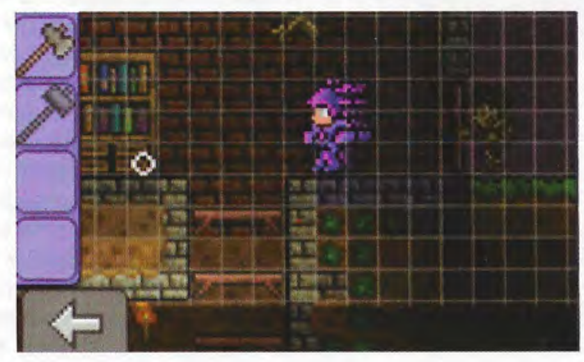
Terraria

Supervivencia en un mundo en 2D.

Casi al mismo tiempo que Minecraft, llega a las consolas de Nintendo uno de sus "hijos" más famosos. Terraria ha salido primero como juego descargable para la eShop de 3DS, pero pronto llegará a la de Wii U e incluso se lanzará en formato físico para la portátil. Se trata de un juego de **exploración, construcción y supervivencia**, con la peculiaridad de que su amplio mundo muestra estética pixelada y es en 2D.

Explorando Terraria

Tras elegir el aspecto y sexo de nuestro personaje, aparecemos en medio del mundo del juego equipados solo con un hacha, un pico y una espada de madera. Y, a partir de aquí, nos toca **recolectar todo tipo de materiales** para defendernos de los seres hostiles de Terraria, a la vez que construimos un refugio que puede llegar a convertirse en una ciudad habitada por personajes controlados por la consola. A pesar de las limitaciones que supone que el mundo sea 2D, su extensión tanto vertical como horizontal es considerable, y guarda secretos muy interesantes, como **150 criaturas sobrenaturales**, algunas muy inquietantes. Además, la interfaz táctil es buena, permitiendo construir con mucha facilidad. El multijugador, que permite explorar el mundo con tres amigos en red local, redondea la experiencia.



Es posible hacer un zoom en la táctil para interactuar y construir con el stylus. Así el proceso es más ágil y sencillo.

amiibo la colección definitiva

Te mostramos todas las figuras disponibles, para que marques las que tienes en tu colección. ¡Y te adelantamos las que llegan en breve!

Serie Animal Crossing



Serie Yoshi's Woolly World

Lo tengo
Yoshi Verde

Lo tengo
Yoshi Azul

Lo tengo
Yoshi Rosa

Lo tengo
Mega Yoshi Verde


Serie Super Smash Bros.
Lo tengo
Mario
Lo tengo
Peach
Lo tengo
Yoshi
Lo tengo
Donkey Kong
Lo tengo
Link
Lo tengo
Fox McCloud
Lo tengo
Samus Aran
Lo tengo
Entrenadora de Wii Fit
Lo tengo
Aldeano
Lo tengo
Pikachu
Lo tengo
Kirby
Lo tengo
Marth
Lo tengo
Zelda
Lo tengo
Diddy Kong
Lo tengo
Luigi
Lo tengo
Little Mac
Lo tengo
Pit
Lo tengo
Captain Falcon
Lo tengo
Estela
Lo tengo
Bowser
Lo tengo
Lucario
Lo tengo
Toon Link
Lo tengo
Sheik
Lo tengo
Ike
Lo tengo
Shulk
Lo tengo
Sonic
Lo tengo
Mega Man
Lo tengo
Rey Dedede
Lo tengo
Meta Knight
Lo tengo
Daraen

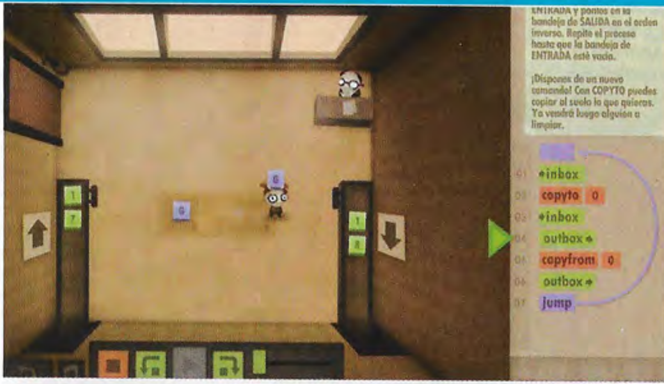


Próximamente

La serie **Super Smash Bros.** se completará con los lanzamientos de las figuras de **Cloud**, **Corrin** y **Bayonetta**, aún sin fecha confirmada.


Serie Super Mario Bros.
Lo tengo
Mario
Lo tengo
Luigi
Lo tengo
Peach
Lo tengo
Toad
Lo tengo
Bowser
Lo tengo
Yoshi
30° Aniversario Super Mario Bros.
Lo tengo
Mario Ed. Plata
Lo tengo
Mario Ed. Oro
Lo tengo
Clásico
Lo tengo
Moderno
Splatoon
Lo tengo
Inkling Chica
Lo tengo
Inkling Chico
Lo tengo
Inkling Calamar
Zelda Twilight Princess
A la venta
el 4 de marzo
Lo tengo
Link Lobo
Chibi-Robo!
Lo tengo
Chibi-Robo
Shovel Knight
Lo tengo
Shovel Knight
Skylanders
Lo tengo
Turbo Charge
Donkey Kong
Lo tengo
Hammer
Slam Bowser





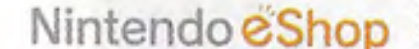


Manejamos a una empleada o empleado que debe realizar tareas sencillas, pero que funciona como una máquina: programamos sus acciones con comandos.

La estética recuerda a la de Little Inferno: es un mundo igual de gris y deshumanizado, donde hay poco lugar para la esperanza. ¡Es genial!









3

Género **Puzle**
Compañía **Tomorrow C.**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
tomorrowcompany.com

Puntuaciones
Gráficos ★★
Diversión ★★★
Sonido ★★
Duración ★★★

Valoración
Uno de los mayores desafíos lógicos jamás vistos en un videojuego. Tienen que gustarte los retos mentales.

Total
78

Human Resource Machine

¿Tienes mente de programador informático?

Lo nuevo del estudio que creó **World of Goo** y **Little Inferno** llega con unas credenciales increíbles que ponen el listón muy alto. Y Human Resource Machine lo supera: aunque es el juego más minoritario de los creados por **Tomorrow Corporation**, se trata de un título único en el que lo que hay que hacer es... programar.

El hombre-máquina

El juego nos convierte en un empleado que realiza las mecánicas tareas que le encomienda su jefe. Pero, en una metáfora poco sutil pero muy certera, en lugar de ejecutarlas como una persona, nuestro personaje necesita "programar" su comportamiento **combinando comandos**. Así, hasta el problema más sencillo, como llevar dos cajas de un lugar a otro, exige combinar órdenes y crear bucles. La cosa se va complicando con tareas cada vez más difíciles y nuevos comandos, que nos enfrentan a **problemas de lógica** habituales para los programadores. No es para todo el mundo, pero sus desafíos pueden enganchar mucho, sobre todo porque, como en la programación, podemos resolverlos de diferentes formas, pero el reto es encontrar la óptima, así que es muy rejugable.



El juego consiste en combinar comandos de forma lógica y cada vez más compleja. Algo que sonará a los que saben programar.

EL DATO
No se llama Harvest Moon por un lío de derechos, pero es una entrega de la saga de Marvelous









NINTENDO 3DS



3

Género **Simulación**
Compañía
Marvelous Inc
Jugadores **1-4**
Precio **35,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Crea un personaje y vive la vida de un granjero en todas sus vertientes, desde plantar las cosechas hasta venderlas en el mercado al mejor precio. Todo esto sin olvidar explorar tu alrededor y vivir alguna que otra aventura.

Story of Seasons

La vida del granjero puede ser muy entretenida

Los fans de **Harvest Moon** tienen un motivo para estar de enhorabuena: Story of Seasons es una nueva entrega de la serie. Un juego centrado en el cuidado de una granja, donde cada pequeño detalle tiene importancia y donde tu buen hacer encontrando y vendiendo recursos determinará directamente cómo te van a ir las cosas. **Ser granjero es duro**, os avisamos, pero también entretenido y las recompensas son gratificantes.

Poquito a poco

¿Por qué decimos que es duro? Porque Story of Seasons exige bastante tiempo para disfrutarlo al 100%. Podemos decir que su arranque es algo lento y que eso no es para cualquiera, pero también que una vez se ha invertido tiempo suficiente, no hay mucho que le tenga que envidiar al grandísimo **Animal Crossing**. Con sus diferencias, claro: aquí te encargas de todos los aspectos de una granja, no de un pueblo de vecinos metomentodos. Y cuando decimos que te encargas de todo, nos referimos a todo, todo. De ti depende la producción de buenas cosechas y también el venderlas al mejor precio y en el momento adecuado, que no es lo mismo vender cuando algo escasea y es más preciado que cuando todos tus competidores han producido mucho de lo mismo. Conseguir que ciertos productos de consumo constante estén siempre a tiempo es algo muy divertido, por ejemplo, y hacer que **tu granja sea tan popular y rentable** como para tener tu propio espacio en el mercado es fabuloso.

Story of Seasons es muy inteligente en este sentido, y te exigirá que tú también lo seas. Por si esto fuera poco, también introduce **un poquito de aventura**, de ir a explorar el campo y conseguir materiales o animales. El espacio que rodea tu granja es bastante grande, así que perderás muchas horas recorrién-





La gestión de tu granja es muy personal y tendrás que estar encima de casi todo lo que pasa. Y, magia de videojuego: es un vicio divertidísimo.



Decorar estancias es importante. No tiene tantas opciones como Animal Crossing, pero llegar a casa tras currar en el campo y admirar tu decoración relaja.



CREANDO TU PERSONAJE Uno de los momentos clave del juego es el primero de todos, cuando creas a tu personaje.

PRUEBA TODAS LAS OPCIONES, que luego no podrás cambiar la apariencia y esta personita te acompañará durante más horas de las que imaginas.



LOS DIÁLOGOS están todos en castellano y son bastante largos por momentos, pero es que hay muchas cosas que explicar y que aprender.

EL MAPA es uno de tus mejores aliados y está siempre presente en la pantalla inferior. Y los menús están muy, muy bien hechos.

STORY OF SEASONS ARRANCA POCO A POCO, PERO UNA VEZ DESPEGA ES IMPOSIBLE PARAR

dolo, y eso es un gustazo. Como guinda, es posible invitar a hasta tres amigos a que visiten tu granja en red local, o tú visitar las suyas. Así que aunque el desarrollo sea lento y competir con las granjas rivales a veces sea un pelín difícil, **las horas de diversión** que garantiza este Harvest Moon con otro nombre superan cualquier defecto que podamos señalar. Hale, ia criar pollos y a plantar remolachas!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Puede que sea sencillo, pero también adorable y bonito.

Diversión ★★★☆
Hay tantas cosas que hacer que aburrirse no es fácil.

Sonido ★★☆☆
Melodías pegadizas y efectos de sonido sencillos.

Duración ★★★★
Puedes jugar hasta que te salgan canas, no es broma.

Mucho contenido. Nuevas ideas dentro del género. Inmensa duración.

La exploración no está muy lograda. El arranque es bastante lento y puede cansar

Nuestra opinión

La vida en la granja es dura, pero reconfortante

Un juego pensado para los fans de Harvest Moon, con un porrón de contenido, nuevas ideas que le sientan muy bien y al que se le pueden echar un porrón de horas sin llegar a cansarse.

Te gustará...

Igual que... Fantasy Life

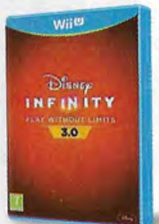
Menos que... Animal Crossing New Leaf

Total

84

EL DATO
El rifle bláster de Finn es el arma más poderosa de todas las que hemos podido utilizar jamás en un Disney Infinity.





Género **Aventura**
Compañía **Disney**
Jugadores **1-2**
Precio **34,99 €**
disneyinfinity.com



Argumento
Han pasado 30 años desde la destrucción de la Estrella de la Muerte y la Primera Orden ha sustituido al Imperio como fuerza tiránica. Un nuevo grupo de héroes se reúnen para hacerle frente... a la vez que la Fuerza despierta.

Disney Infinity 3.0
El Despertar de la Fuerza

Solo aquí revivirás la emoción de la peli.

Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza se ha convertido en todo un fenómeno de taquilla en los cines en tiempo récord. Y esta historia de triunfo y tragedia intergalácticos está disponible en nuestras Wii U, concretamente en **el play set para Disney Infinity 3.0** (sí, hay que tener el juego para disfrutarlo) que se llama igual que la peli.

Nuevos personajes

Este nuevo play set está protagonizado por **Rey, Finn, Poe Dameron y Kylo Ren**. Retomamos la acción 30 años después de la destrucción de la Estrella de la Muerte, con nuevos enemigos que se ciernen sobre la galaxia. La aventura es una **fiel adaptación de la película**, centrándose en las escenas de más acción, y no difiere demasiado de lo que hemos disfrutado en los anteriores play sets de Star Wars: hay combates cuerpo a cuerpo, plataformas, batallas espaciales y algún que otro puzle. En total nos encontramos con más de **50 misiones** con las que recorreremos Jakku, Takodana y la nave de Kylo Ren. En ellas, las armas de larga distancia toman mayor protagonismo



Misiones espaciales
Desde Takodana nos mandan misiones espaciales: combates, protección de aliados... Las naves del juego son un TIE Fighter, el Halcón Milenario y el Ala-X T-70.

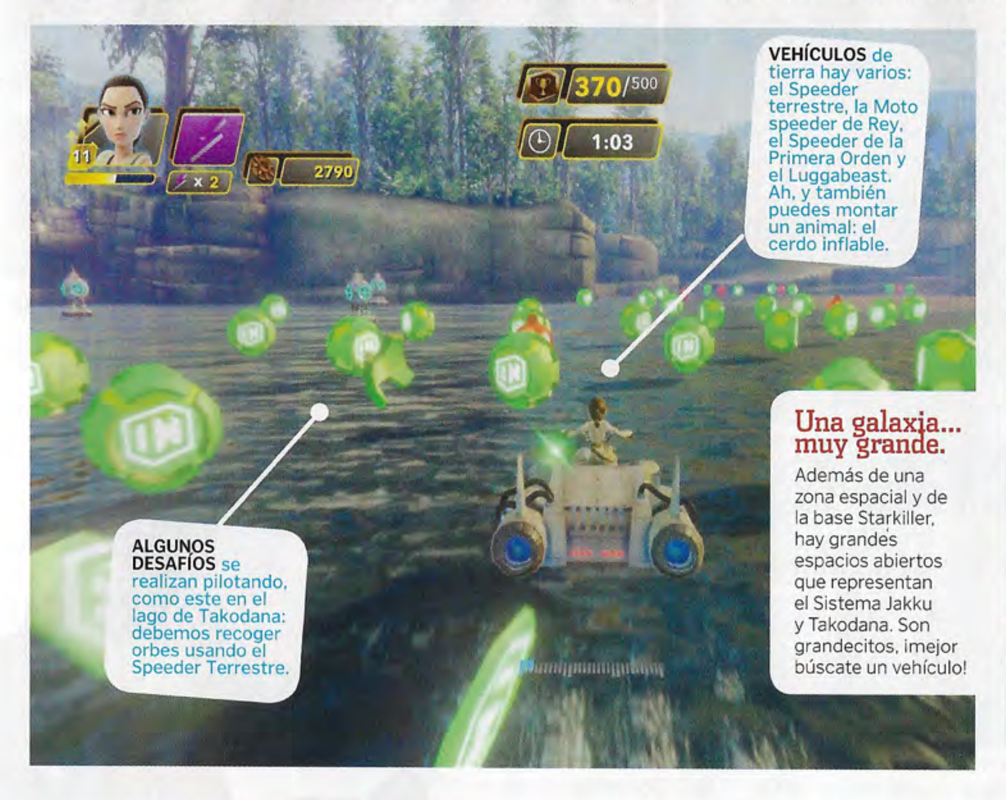




Rey y Finn, lor protas de la peli, son las figuras incluidas en el play set. Por separado, puedes comprar la figuras de piloto Poe Dameron y el malvado Kylo Ren.



El juego sigue el argumento de la peli, con momentos bastante afortunados como el duelo final contra el misterioso Kylo Ren. ¡Prepara tu sable láser!



Una galaxia... muy grande.

Además de una zona espacial y de la base Starkiller, hay grandes espacios abiertos que representan el Sistema Jakku y Takodana. Son grandecitos, ¡mejor búscate un vehículo!

Monedas de los héroes

Como en anteriores play sets de Star Wars, puedes usar cualquier figura de la saga galáctica si encuentras las monedas de héroe esparcidas por los escenarios. Jugar la aventura, por ejemplo, con los poderes de la Fuerza de Vader o el blaster de Han Solo dan una dimensión nueva al juego. ¡Prueba todos los que puedas!





Para jugar con Finn vestido de Stormtrooper, necesitas un Power Disc.

ES UNA ADAPTACIÓN FIEL AL ARGUMENTO DE LA PELI, AUNQUE EL DESARROLLO RECUERDE A OTROS PLAY SETS

pues, por ejemplo, las necesitaremos para disparar a barriles explosivos. Los combates tienen ligeros altibajos: hay algunos frenéticos y otros muy simples. Eso sí, **la batalla final con Kylo Ren** es todo lo que esperábamos y nos ha dejado mucha mejor impresión que el duelo con Darth Vader en el play set Rise Against the Empire.

Ha habido un Despertar

Técnicamente algunos controles no están del todo pulidos, especialmente en los momentos de plataformas. Además, se nota que ha habido cierta **prisa en el desarrollo del play set** para aprovechar el tirón del estreno de la película. Es un juego entretenido, pero que podía haber dado mucho y algunas misiones se sienten demasiado parecidas a las de otros play sets de Star Wars. Una pena, porque el juego capta muy bien los personajes y el espíritu de la peli y, en ese sentido, es una delicia revivir lo que vimos en la pantalla grande. Así que, si eres fan, te va a molar mucho, no lo dudes.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

La línea marcada por la franquicia: estética cartoon molona.

Diversión ★★★
Correcta mecla de géneros: saltos, beat 'em up, disparos...

Sonido ★★★
Las voces de doblaje no son las de la película y chirría un poco.

Duración ★★
5 horas que se amplían a 8 con las misiones secundarias.

(+) Fidelidad a la peli y sus personajes. Momentos chulos como la batalla con Kylo Ren.

(−) Ciertas misiones, muy básicas. Es el play set más corto de Disney Infinity 3.0.

Nuestra opinión

Exploración, aventuras y naves espaciales

El Despertar de la Fuerza es el único juego que se basa en la película y es una buena oportunidad para revivir su argumento. Es entretenido, aunque su desarrollo no sorprende y es corto.

Te gustará...

Más que... Play set de Los Increíbles.

Menos que... Play set de Rise Against the Empire





Total

81

EL DATO
El juego incluye una gran variedad de modos de dificultad, así que todos pueden disfrutarlo.



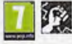






Nintendo eShop





Género **Estrategia**
Compañía **Image&Form**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
imageform.se



Argumento
Piper Faraday, una steambot (robot a vapor) que desertó del ejército real se enfrenta junto a su tripulación a los monstruosos "scrappers" y a los malvados monárquicos.

SteamWorld Heist

Estrategia con robots a vapor en el espacio.

Tras lanzar el genial SteamWorld Dig hace un par de años, los suecos **Image & Form** prueban con algo diferente en el mismo universo habitado por robots a vapor, y vuelven a triunfar con un juegazo. Al igual que su predecesor, Heist debuta en la eShop de 3DS y llegará próximamente también a la de Wii U. En esta ocasión estamos ante el juego más ambicioso de este pequeño estudio, que apuesta por **la estrategia por turnos** con armas de fuego. Para que os hagáis una idea, su planteamiento es similar al de Code Name S.T.E.A.M. pero con jugabilidad 2D, y la verdad es que a nosotros nos ha gustado incluso más.

Disparos tácticos

Mientras que Dig nos bajaba a las profundidades de una mina, Heist nos eleva al espacio y transcurre cientos de años después. Las misiones se desarrollan en las **naves enemigas que abordamos**, las cuales (al igual que la mina de Dig) se generan aleatoriamente y con una distribución de elementos diferente en cada partida (un gran punto a favor de su valor rejugable). Dependiendo de la misión, participan entre uno y cuatro de los miembros que escojamos de nuestra tripulación. **Controlamos por turnos** a nuestros steambots, que consiguen experiencia al completar misiones y aprenden distintas habilidades cada uno al subir de nivel. Podemos moverlos varios pasos y a continuación disparar, o desplazarlos un poco más lejos y acabar el turno sin atacar (hay numerosos puntos de cobertura en forma de barriles y otros elementos). Si nos colocamos justo al lado de un ene-



Movemos la nave de Piper a lo largo del espacio para acceder a los distintos niveles. Hay tres grandes "mundos", cada uno con una amenaza enemiga diferente.



Steam Powered Giraffe, una popular banda californiana, ha realizado la banda sonora. ¡E incluso aparecen sus versiones steambot tocando en los bares del juego!



LOS DISPAROS REBOTAN en techos y paredes. Con la mirilla láser es mucho más fácil apuntar, pero sólo ciertos personajes pueden usarla.

CADA PERSONAJE aprende distintos movimientos especiales. Es muy importante hacer buen uso de ellos.



LOS BARRILES y otros elementos sirven como puntos de cobertura. Si reciben muchos disparos, acaban destruidos.

EL MAPA del nivel aparece detallado en la pantalla inferior, y se va completando según abrimos puertas que nos conducen a nuevas áreas.



Hay nueve personajes jugables que podéis reclutar. Algunos se unen fácilmente, mientras que otros piden algo a cambio.

NUESTRA PUNTERÍA ES FUNDAMENTAL, Y LOS DISPAROS REBOTAN EN PAREDES Y TECHOS

migo, también podemos **atacarle con los puños** de nuestro steambot. Uno de los aspectos que más juego dan es que los disparos rebotan en las paredes y techos, y nuestra puntería es fundamental para acertar en los enemigos. Estrategia ágil y divertidísima en un juego con una buena duración y muy rejugable, que nos ha enamorado con su gran encanto y personalidad. Una joya que no debes dejar pasar.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Robots diseñados con personalidad. Escenarios repetitivos.

Diversión ★★★★
Su jugabilidad es excelente: lo disfrutaréis de principio a fin.

Sonido ★★★★
La banda sonora es buena. Hay muchas canciones cantadas.

Duración ★★★★
La aventura dura 15 horas, y tiene un gran valor rejugable.

Sistema de combate satisfactorio. Divertido y rejugable. Estética y música.

En inglés, aunque se espera un parche para muy pronto que añadirá el castellano.

Nuestra opinión

De lo más divertido del año para 3DS

Sin duda el mejor juego digital del año para 3DS, y uno de nuestros favoritos globalmente. Divertidísimo y rejugable tanto para novatos como para veteranos en la estrategia.

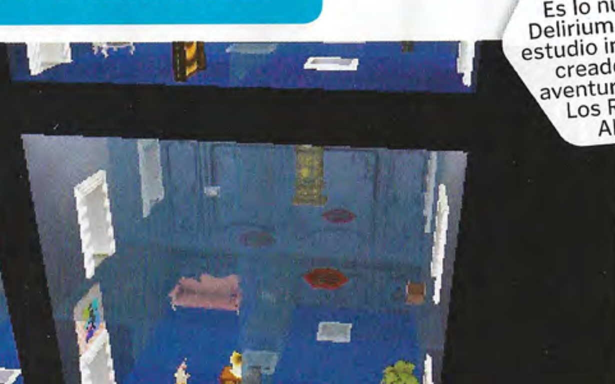
Te gustará...

Más que... Code Name S.T.E.A.M.

Igual que... Devil Survivor 2 Record Breaker

Total

88





EL DATO
Es lo nuevo de Delirium Studios, estudio indie vasco creador de la aventura gráfica Los Ríos de Alice.







Nintendo eShop



3

Género **Plataformas**
Compañía **Delirium**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Von Sottendorff es un aristócrata de principios del siglo XIX que vive cómodamente en una enorme mansión. Lo que no sabe es que es una prisión que él mismo ha construido presa de su locura.

Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada

Buscando la salida... ¡de tu propia locura!

La eShop de Nintendo 3DS recibe la nueva obra del estudio bilbaíno **Delirium Studios**, en la que nos toca ayudar a escapar al barón Von Sottendorff de una mansión... creada por su propia locura. En esta aventura, **las plataformas y los puzles** se combinan a partes iguales para ofrecer una buena variedad de desafíos y retos en cada uno de sus niveles.

Mudanza radical

La característica principal que hace de Von Sottendorff un juego **tan original** no es solo su fusión de géneros, sino la capacidad de cambiar **la colocación de las estancias** de cada fase de la mansión, conectando así diferentes puertas y creando nuevas rutas. El aristócrata tiene que recoger una llave y una ficha de puzle en cada nivel para pasar al siguiente. Una tarea nada fácil porque no se encuentran accesibles de forma directa. Tenemos que desplazarnos por varias habitaciones y recolocarlas para que el barón encuentre el camino a ambos objetos. Además, en cada escenario hay **enemigos que esquivar**, diferentes alturas, interruptores, teletransportadores u objetos que debemos cambiar de sitio. Por ello, conseguir **la llave** y **la ficha** se convierte en un reto distinto en cada nivel. A medida que progresamos, cada fase tiene un mayor número de estancias, y el número de combinaciones posibles aumenta, retando nuestra memoria.

El protagonista puede usar **una trompeta** que derrota a determinados enemigos, aunque su función más importante es desvelar plataformas invisibles. Además, en todos los niveles hay recuerdos representados como fotografías que desblo-



Las 200 habitaciones de la mansión son únicas y han sido diseñadas por un decorador de interiores.





En cada nivel interactuamos con objetos que nos revelan partes de la vida del barón. Las fotos representan recuerdos, y con ellas desbloqueamos extras.

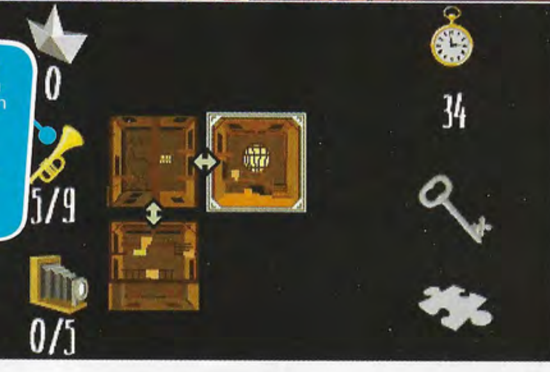


Von Sottendorff tiene que saltar cada dos por tres para esquivar o derrotar enemigos, acceder a plataformas o recoger objetos escondidos.









LA MANSIÓN EN LA QUE EL BARÓN ESTÁ ATRAPADO ES TAN BELLA COMO LABERÍNTICA

quean extras como vídeos o música del juego. En algunas fases, nos encontramos **retos contrarreloj** que hay que completar en un tiempo determinado, dando mayor importancia a las plataformas que a los puzles. En estos casos, el control de la cámara se vuelve un obstáculo que a veces entorpece, pero el resultado global es un videojuego muy entretenido con un concepto muy original y totalmente único.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
La mansión está decorada con detalle y buen gusto.

Diversión ★★★☆☆
Gran mezcla de plataformas y puzles. Cada nivel es diferente.

Sonido ★★★★☆
La música es perfecta para la ambientación del juego.

Duración ★★★☆☆
Unas 10 horas si se nos da bien eso de pensar y saltar.

(+) Aprovecha como pocos las peculiaridades de 3DS para crear una mezcla muy especial.

(−) El control de la cámara no es lo bastante fluido en los momentos de dar saltos.

Nuestra opinión

Una experiencia única que cuida cada detalle

Su mecánica resulta innovadora tanto en el género de las plataformas como en el de los puzles. Es un juego para disfrutar de forma relajada y sin prisas, con los auriculares puestos.

Te gustará...



Más que... Crush 3D



Menos que... Layton y el Legado de los Ashalanti

Total

80

EL DATO
El juego se compone de tres capítulos con un total de 47 secciones. No tiene extras ni zonas ocultas.

Nintendo eShop



Género **Plataformas**
Compañía **Brainseed**
Jugadores **1**
Precio **13,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
HERO lucha por escapar de un mundo surrealista en el que cada entorno está repleto de trampas y obstáculos. Las palabras adecuadas serán sus mejores aliadas para llegar a la luz.

Typoman

Las palabras no se las lleva el viento.

Wii U recibe un nuevo juego indie en exclusiva para su eShop, en este caso el primer trabajo del estudio alemán **Brainseed Factory**. Se trata de Typoman, un juego de plataformas 2D con **unos puzles muy especiales:** empujamos y colocamos las **letras** que encontramos en nuestro camino para formar palabras que, con su significando, modifican los escenarios o activan mecanismos.

El término correcto

Typoman es un proyecto repleto de originalidad. Para avanzar por los escenarios, usamos diferentes palabras que provocan efectos en el entorno. Por ejemplo, **la palabra 'ON'** puede activar una plataforma que se encuentra alejada o **'STOP' paraliza una trampa** que nos cierra el paso. Y, como hemos comentado, las letras aparecen como objetos en los escenarios, las desplazamos empujándolas, tirando de ellas, lanzándolas... Eso sí, el **GamePad** nos permite formar palabras instantáneamente: si HERO está pegado al grupo de letras, en el GamePad aparece la opción del mezclador de letras y podemos formar la palabra en la **pantalla táctil** y que las letras se recoloquen en la tele.

Como habrás supuesto, siempre tenemos que formar palabras con las letras disponibles en ese momento... y deben ser **palabras en inglés** (aunque el menú del juego está en castellano). Si



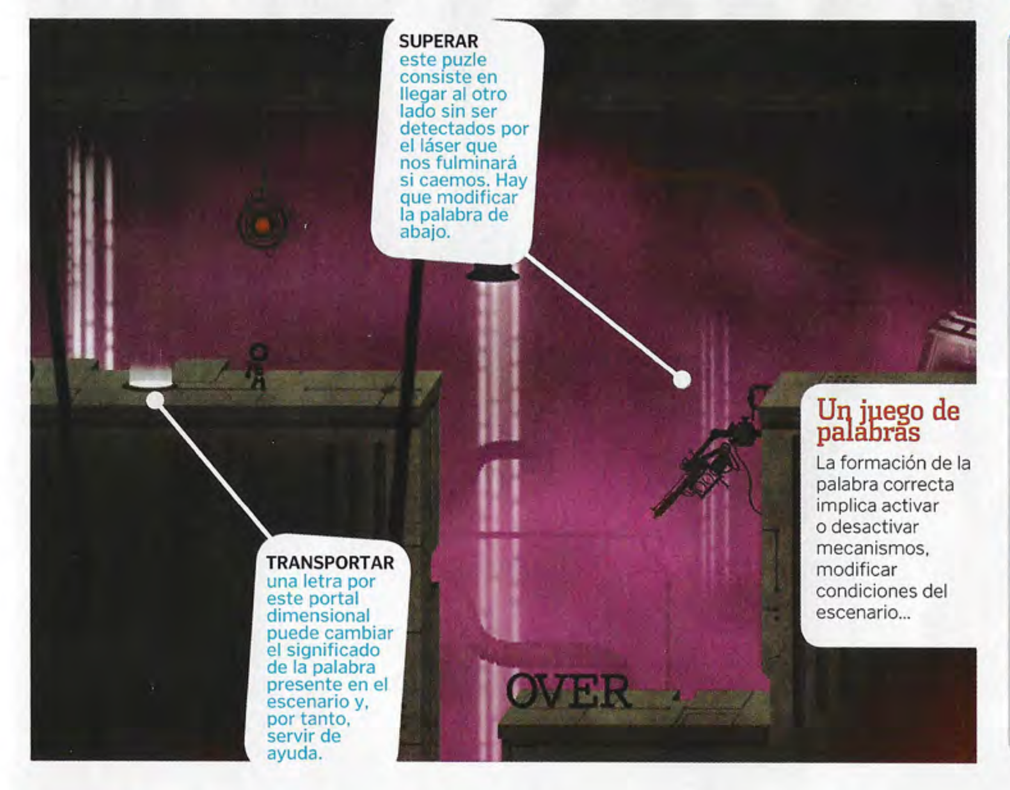
Una historia muda
Aunque parezca una contradicción, la trama de Typoman no se narra con diálogos, sino con escenas insertadas entre los tres capítulos del juego, que dejan mucha libertad a la interpretación personal de lo que está sucediendo.



Los puzles nos sorprenden con situaciones diferentes. Junta la "d" con la palabra "rain": dejará de llover y el agua del lado se drenará. Sí, son palabras en inglés...



El resto de mecánicas son las básicas del género, como cubrir determinadas distancias con saltos en el momento preciso.



SUPERAR este puzle consiste en llegar al otro lado sin ser detectados por el láser que nos fulminará si caemos. Hay que modificar la palabra de abajo.

TRANSPORTAR una letra por este portal dimensional puede cambiar el significado de la palabra presente en el escenario y, por tanto, servir de ayuda.

Un juego de palabras

La formación de la palabra correcta implica activar o desactivar mecanismos, modificar condiciones del escenario...

¿Enemigos invencibles?

Los enemigos no son muy variados y no podemos enfrentarnos a ellos directamente. A veces hay que huir y otras los neutralizamos con la formación y utilización de una palabra concreta. Aparecen por sorpresa, y hay que reaccionar muy rápido.





Cada enemigo está formado por palabras negativas como 'Doom' o 'Hate'.

HERO TIENE QUE UTILIZAR LAS PALABRAS EXACTAS PARA MODIFICAR LOS ESCENARIOS Y PARAR A SUS ENEMIGOS

hace falta, el GamePad **nos da pistas** sobre la palabra que tenemos que formar y, si aún así no la averiguamos, podemos pulsar el símbolo de interrogación en la pantalla táctil para que el juego nos indique el término necesario. Así que el idioma no es barrera para avanzar, si no te importa recibir ayuda.

Con punto y final

Cuando no hay letras de por medio, las mecánicas son las más básicas del género. Es decir, **correr y saltar** en el momento preciso utilizando la cruceta o el stick izquierdo y el botón B, respectivamente. En estos momentos, te será muy útil recurrir al GamePad para formar desde él las palabras y que te dé tiempo a escapar de los peligros. Así, **la idea de Typoman es fantástica**, pero no se ha explotado del todo: el progreso es lineal, sin rutas alternativas, ni coleccionables, ni la posibilidad de marcar nuestros propios récords de tiempo. Una vez acabado el juego no hay motivos para volver a disfrutarlo, y es un pena, porque mientras dura es una gran experiencia.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Detallados y minimalistas. Ambientación muy lograda.

Diversión ★★★☆
Sorprende, pero su idea se podría haber aprovechado más.

Sonido ★★☆☆
La banda sonora es correcta, pero no es memorable.

Duración ★★☆☆
Entre 3 y 6 horas dependiendo de nuestra habilidad. Sin extras.

(+) Sus puzles basados en la formación y el uso de determinadas palabras. ¡Es muy original!

(−) Su duración. No incluye extras ni desbloqueables. Tiempos de carga largos.

Nuestra opinión

El poder de las palabras
Otra vuelta de tuerca al género de las plataformas en 2D. La idea de formar palabras para superar trampas o evitar obstáculos es muy original, aunque da la sensación de que su potencial no se ha exprimido al máximo.

Te gustará...

Más que... Los Pitufos 2

Menos que... RUNBOW

Total

75

NINTENDO 3DS

- ROL
- SQUARE ENIX
- 26 de Febrero



Táctil y botones

La acción se desarrollará en la pantalla superior y controlaremos a nuestro personaje con el stick. La pantalla inferior mostrará **el mapa y los menús táctiles** del juego, incluidos los de los combates.

Bravely Second End Layer

El más deseado por los amantes del rol puro.

Si jugaste hasta conseguir el final auténtico de Bravely Default, viste la secuencia extra en la que un nuevo personaje, la misteriosa Magnolia Arch, irrumpe, de una manera que no os vamos a revelar, en la vida de Tiz Arrior. Pues bien, esta secuela retoma la acción desde ese punto: han pasado unos dos años, y Agnès Oblige ha sido secuestrada por el misterioso (y malvado) emperador Oblivion.

Héroes viejos y nuevos

Para restacar a la muchacha se formará un equipo de cuatro héroes: Tiz, Magnolia, nuestra vieja amiga Edea Lee y un nuevo héroe que asumirá el papel de gran protagonista: Yew Geneolgia. Este joven de 16 años era el capitán de los guardaespaldas de Agnès, así que para él nada es más importante que rescatarla sana y salva. Con este equipo de jóvenes aventureros, recorreremos nuevas zonas del mundo de Luxendarc... e incluso más lejanas. ¿Te apetece conocer la Luna? El juego volverá a ofrecer una experiencia de rol muy profunda, pudiendo especializar a nuestros personajes en más de 20 profesiones. Y se mantendrá el sistema de combate por turnos y la posibilidad de adelantar o reservar ataques, añadiendo además nuevas habilidades para ralentizar el tiempo.

Primera impresión

- **Profundísimo.**
- **Muy continuista.**

Agnès Oblige pasa de ser personaje jugable a secundario. Pero su papel seguirá siendo clave en toda la trama.



pág 58
MIGHTY No. 9

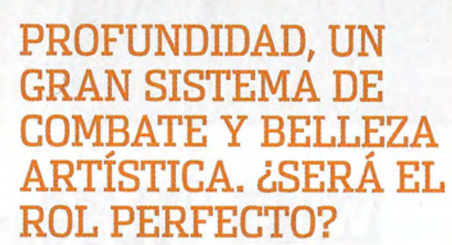

➲**Los combates serán por turnos.** Al sistema del primer juego se sumarán ataques que congelarán el tiempo.







PROFUNDIDAD, UN GRAN SISTEMA DE COMBATE Y BELLEZA ARTÍSTICA. ¿SERÁ EL ROL PERFECTO?

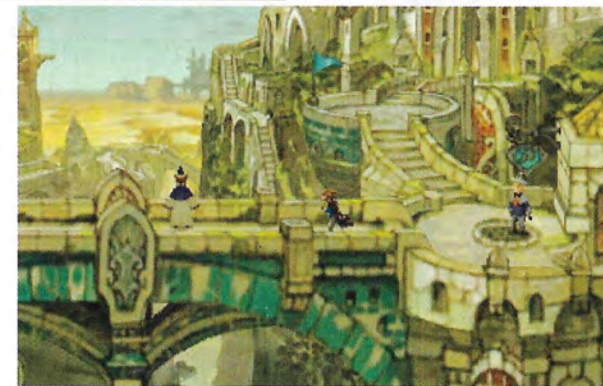



➲**El diseño de personajes** corre a cargo de Akihiro Yoshida, artista de juegos míticos como Vagrant Story.



PASIÓN POR EL ROL

Bravely Default fue considerado una maravilla que caía en un incomprensible error cuando parecía llegar al final: obligarnos a repetir cuatro veces zonas ya jugadas. Quita ese fallo y añade algunos retoques jugables, y podemos estar ante el mejor juego de rol puro de Nintendo 3DS.



Su jugabilidad será en 2D (avance lateral), al estilo de los Mega Man clásicos. Los niveles serán muy amplios.



ACCIÓN
COMCEPT
PRÓXIMAMENTE

Mighty No. 9

La esencia de Mega Man revivirá con fuerza.



Con modo Off-TV

La versión de Nintendo Wii U se beneficiará del GamePad para ofrecer la posibilidad de **juego Off-TV**. De esta manera, podréis escoger en cualquier momento entre usar la pantalla de la televisión o la del GamePad.

Cuando hablamos del legendario desarrollador Keiji Inafune, el primer nombre que nos viene a la cabeza es Mega Man, saga en la que trabajó durante muchos años. Ahora, ya fuera de Capcom, Inafune nos trae un juego concebido como el sucesor espiritual de Mega Man, que trata de recuperar la esencia de sus juegos clásicos con un toque moderno.

Un robot contra muchos

En un futuro cercano, un ataque informático provoca que los robots de todo el mundo pierdan el control y se vuelvan agresivos. Pero nuestro protagonista, el robot Beck, fue diseñado para tener un "corazón" y gracias a ello no se ha visto afectado. Ahora su misión será abrirse paso entre numerosos robots violentos en bonitos y coloridos niveles de jugabilidad 2D, creados con gráficos tridimensionales. Pero su tarea no será nada fácil, pues uno de los aspectos más reconocibles de los viejos Mega Man que Mighty No. 9 quiere recuperar es su endiablada dificultad. Ya los primeros niveles (a los que pudimos jugar hace poco) suponen todo un desafío, y además al final de cada uno os encontraréis un duro jefe: el del segundo nivel ya nos pareció muy, muy difícil. Al vencer a algunos de ellos, además, obtendréis transformaciones que os brindarán distintas habilidades. Saldrá tanto en Wii U como en 3DS.

Primera impresión

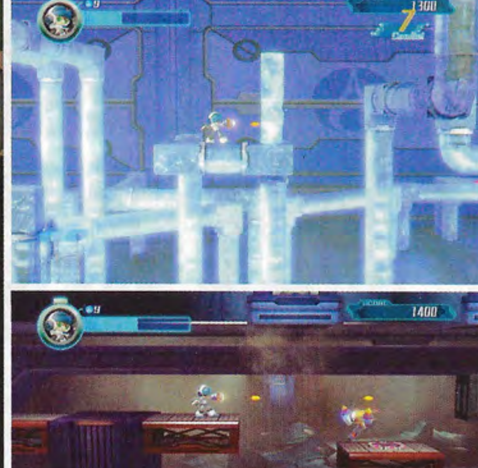
Desafiante y divertido.
¿Cómo será de largo?

Beck es el noveno de unos poderosos hermanos robots creados por el brillante Dr. White. El diseño de personajes recuerda mucho al de la saga Mega Man.

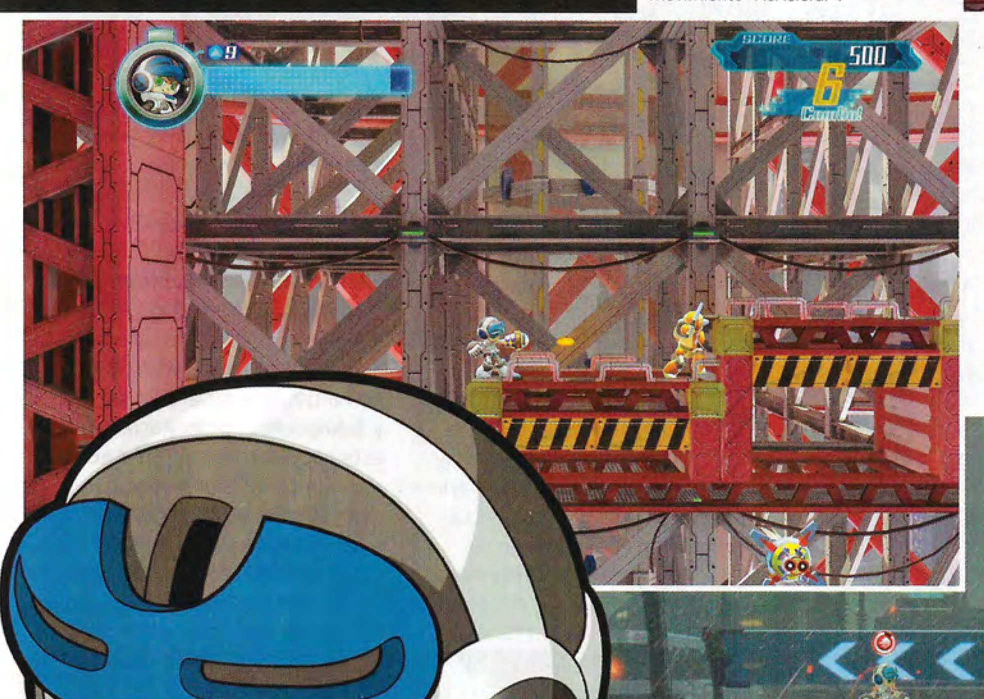




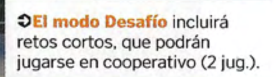




Tras disparar lo suficiente a un enemigo, podremos embestirlo con el movimiento "AcXelerar".



TRATARÁ DE RECUPERAR LA ESENCIA DE MEGA MAN EN SU JUGABILIDAD, DISEÑO Y DIFICULTAD



El modo Desafío incluirá retos cortos, que podrán jugarse en cooperativo (2 jug.).

CON SABOR CLÁSICO

Creo que será una experiencia satisfactoria tanto para los nostálgicos de los viejos Mega Man como para nuevos jugadores lo suficientemente valientes para enfrentarse a un gran desafío. Quedan por ver aspectos como su duración y la variedad de los niveles más avanzados.



Los juegos de Final Fantasy

Un nuevo y colosal FF está al caer para 3DS, y eso nos ha llevado a repasar la larga historia de la saga en Nintendo.



+info
Hironobu Sakaguchi (1962) creó la saga en sus primeros tiempos en Square. Su última obra en consolas es The Last Story (2012), de Wii.

Corría el año 1987 cuando una pequeña desarrolladora de videjuegos decidió retirarse. **23 títulos en sólo tres años** conformaban un currículum de muchos lanzamientos con bajísimas ventas para Square, la mayoría diseñados para el poco exitoso FDS de Nintendo (periférico para Famicom que leía discos de formato propio). Paralelamente, la NES ya marchaba imparable, Super Mario Bros. era un éxito sin precedentes y The Legend of Zelda había roto esquemas mezclando ingredientes aún poco populares: magia medieval, aventura de exploración y elementos de RPG. Aún hubo otro factor clave, y fue la popularidad creciente de un juego de rol de mediados del 86 llamado **Dragon Quest**, con diseños de Akira Toriyama (Dragon Ball), que encantó a un tal **Hironobu Sakaguchi,** joven diseñador de Square.

Un último esfuerzo

Sakaguchi empezó a trabajar muy duro en una historia enorme y épica que, como era habitual, debía estrenarse en el sistema de discos de Nintendo. Tendría puntos en común con Dragon Quest y con Zelda, y aprovecharía el camino abierto por estos, pero estaría dotada de una fuerte personalidad propia, con **un desarrollo enorme y una historia como pocas** hasta la fecha. Un gran RPG a la altura de los de libros y dados, que le consumiría meses de trabajo. Square, como decíamos, se iba a pique, y Sakaguchi decició que lanzaría este proyecto... y con él también se retiraría de los videojuegos. Es por esto que el nombre más apropiado fue el de **Final Fantasy**.

Se sustituyó el FDS por la NES



Así lució la primera imagen del que iba a ser el último juego de Square... y que fue el primer título de una de las sagas más míticas de siempre.



El Tactics de GBA fue otra forma de entender la saga. Desde entonces, variantes, subsagas y 'remakes' serían la tónica en Nintendo.

Todo un rey del 'remake'

No hay saga que se le compare. En consolas de Nintendo debutaron las 6 primeras ediciones, y posteriormente cuenta con 7 'remakes' de las mismas historias, destacando el IV, que salió para SNES, GBA, DS... y hasta 'smartphones'. Lo mismo siguió ocurriendo en otras consolas.



Cronología completa

- **1987** NES Final Fantasy
- **1988** NES Final Fantasy II
- **1990** NES Final Fantasy III



- **1991** SNES Final Fantasy IV (Final Fantasy II en EE.UU.)
- **1992** SNES Final Fantasy V
- **1993** SNES Final Fantasy Mystic Quest
- **1994** SNES Final Fantasy VI (FF III en EE.UU.)
- **2003** GBA Final Fantasy Tactics Advance
- **2003** GC Final Fantasy Crystal Chronicles









EL DATO
Con más de 110 millones de juegos vendidos, es una de las sagas con más éxito de todos los tiempos.



Crystal Chronicles nació en GameCube tras el parón de N64. Se trata de una subsaga no numerada, que hasta la fecha cuenta con 6 ediciones entre GC, DS, Wii, y los dos menores de Wii Ware.

como plataforma de desarrollo y llegó la hora del adiós... ¿o no? El juego salió a la venta el 18 de diciembre de 1987 en Japón, vendió aproximadamente medio millón de unidades. En menos de 7 meses ya contaba con versión en inglés y estreno en los Estados Unidos.



Final Fantasy III para DS fue un bombazo por su espectacular conversión gráfica y sonora.

Frescura permanente

Si bien es cierto que no fue un bombazo absoluto, se trataba del mayor triunfo de la compañía con muchísima diferencia, y eso les llevó a todos a replantearse la retirada. Pidieron a Sakaguchi nueva entrega y este aceptó. Sin embargo, aquí llegó otra gran sorpresa, y toda una característica fundamental de la saga. Y es que, mientras en los Zelda encontramos una constante reencarnación del mismo héroe, o en la mayoría de sagas se continúan las historias... **en los Final Fantasy estrenamos historia y personajes con cada entrega**. Al menos, así fue tajantemente durante nada menos que sus primeras diez ediciones. Así pues, FF II, para asombro de todos, nos trajo una historia completamente nueva... que superó en ventas a la anterior. El fenómeno no decaía, sino que crecía y, aunque a América no llegó esa segunda entrega

La 'fantasía' de Game Boy

Para los que aún seguís liados con cuál es el verdadero Super Mario Bros. 2, aquí va otra de cambios de nombre 'made in USA'. Para empezar, rebautizaron la numeración de los Final Fantasy según les fueron llegando, de modo que el primero coincide, pero el IV es el II, y el mítico VI es el III en EE.UU. Después, hasta dos sagas diferentes de Final Fantasy salieron allí para Game Boy... ¡y ninguna de ellas es en modo alguno un Final Fantasy! Los The Final Fantasy Legend son realmente la primera trilogía de Sa·Ga, mientras Final Fantasy Adventure es el primer Mana, que estos ya nos suenan más por aquí. Todos fueron buenos juegos de rol para la primera gran portátil, que hasta entonces carecía de este tipo de títulos.



EL NOMBRE de otra saga, la tipografía de una famosa peli de Disney y... ¡a vender por la cara!



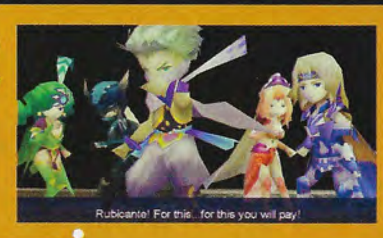
LA SAGA 'MANA' nació en Game Boy con estos nombres: Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden en Japón, Final Fantasy Adventure en USA, y Mystic Quest en Europa.

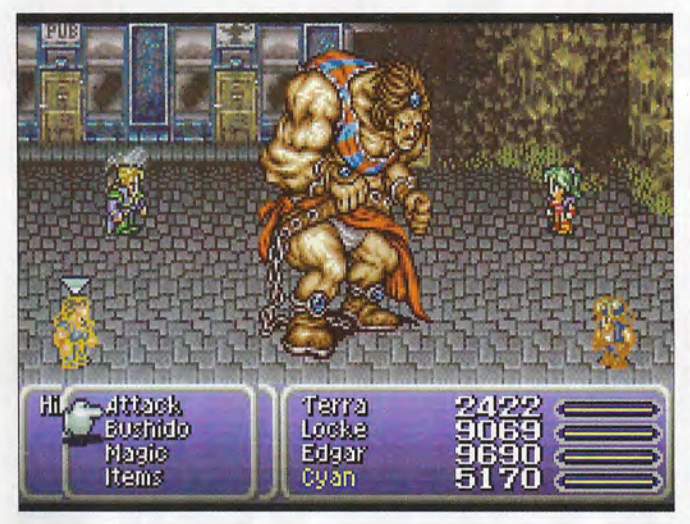
LA SAGA FUE EXCLUSIVA DE NINTENDO DURANTE SUS PRIMEROS OCHO AÑOS, AUNQUE TODO ESE FENÓMENO SE VIVIÓ CASI EXCLUSIVAMENTE EN JAPÓN.

- **2004** GBA Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- **2005** GBA Final Fantasy IV Advance
- **2006** GBA Final Fantasy V Advance



- **2006** GBA Final Fantasy VI Advance
- **2006** DS Final Fantasy Fables: Chocobo tales
- **2006** DS Final Fantasy III
- **2007** DS Final Fantasy IV
- **2007** Wii Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon







Una obra de arte

Cada gran historia ha venido acompañada de un apartado artístico impresionante.

Desde la primera edicion, la obra del ilustrador Yoshitaka Amano ha marcado la estética de la saga, tanto en las portadas como en el diseño de personajes. Entre sus obras más destacadas también se encuentran "Vampire Hunter D" o la trilogía para Marvel "Elektra and Wolverine: The Redeemer". Pero el impresionante cuidado visual es sólo una parte de un conjunto que siempre brilla. Además del propio Sakaguchi, Kazushige Nojima escribió varias de las historias más destacadas, y todo brilló bajo unas composiciones musicales increíbles. Todo con el mérito extra de tratarse de juegos que duran decenas de horas.



NOBUO UEMATSU es el compositor de las bandas sonoras de la mayoría de entregas principales de Final Fantasy. También compuso la de The Last Story para Wii.



LA 'ESTÉTICA FINAL FANTASY' ha variado a lo largo de los años, pero es siempre reconocible, y está cuidada al detalle.

y Europa quedaba aún lejos, a los japoneses les estaban encantando estas historias. Tanto fue así, que **FF III duplicó las ventas** del anterior. Ahora tocaba otro reto: estrenarse en SNES. El nuevo título volvió a triunfar en Japón pero a pinchar en EE.UU., donde se llamó Final Fantasy II, ya que fue el segundo en llegar. El siguiente, el quinto según el orden lógico, vendió casi como todos los anteriores sumados, pero no se exportó. Sin embargo, con el VI se echó el resto: barrió en Japón, y rozó el millón de unidades en EE.UU. El terreno estaba al fin preparado para exportar los RPG al resto del mundo, corría el año 1994... y se presentaron 9 años de vacío de la saga en consolas Nintendo.

Nueva etapa y sagas

Dato curioso: a todo lo contado hasta ahora fuimos ajenos en Europa. El RPG en los videojuegos fue cosa de japoneses y americanos hasta la llegada imparable de FF VII para PlayStation en 1997. Toda la época dorada nintendera en este terreno sucedió, por lo tanto, muy lejos. Sin embargo, en 2003, los chicos de Square inven-

- **2007** DS Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- **2007** DS Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift
- **2008** DS Final Fantasy XII: Revenant Wings
- **2008** WiiWare Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

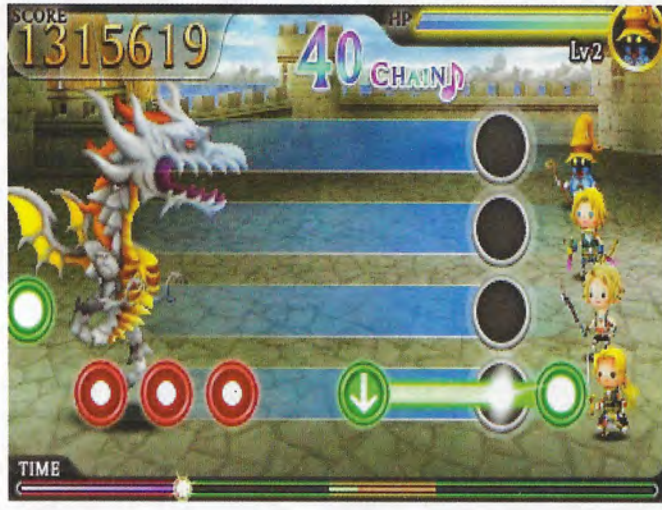


- **2009** WiiWare Final Fantasy IV: The After Years
- **2009** Wii-DS Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

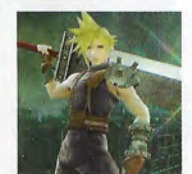






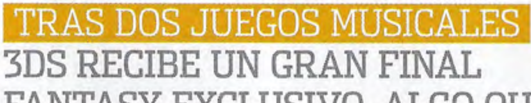


taron una forma de "volver a casa": a base de **remakes y sagas secundarias**. Así pues, GameCube recibió el primer **Crystal Chronicles**, una revisión de los conceptos originales, con combates en tiempo real, estilo menos realista y sistema de cuatro razas. Fue el único FF de la consola, y no tuvo una continuación directa, aunque salió otro juego aún más de acción para Wii (The Crystal Bearers) a finales de 2012, e incluso dos títulos para WiiWare: uno de construcción llamado My Life as a King y otro muy divertido estilo "tower defense" llamado My Life as a Darklord. Los RPG más puros fueron desde entonces territorio portátil. Primero **los estupendos 'remakes' para GBA y DS**, y luego los notables Tactics y algún 'spin-off'. Ahora estamos a las puertas de Explorers para 3DS y soñando con el retorno de la saga a una sobremesa de Nintendo.



+info

Con 19 años de retraso, pero al fin Cloud se pasea por las consolas de Nintendo... ¡como luchador de Super Smash Bros.!



TRAS DOS JUEGOS MUSICALES 3DS RECIBE UN GRAN FINAL FANTASY EXCLUSIVO, ALGO QUE NO SUCEDÍA DESDE LA SAGA TACTICS (2003 Y 2007).

FFVII y los títulos que quedaron lejos

En 1994, tras el éxito de Final Fantasy VI (III en EE.UU.), Square comenzó a desarrollar la siguiente entrega para la misma consola. Iba a ser el salto a las 3D, y la capacidad de la SNES, que había cumplido en juegos como Star Wing, no daba para la ambición de esta épica historia. Pronto se trasladó el trabajo a N64... pero los CDs de la flamante PlayStation de Sony ofrecían mucha más capacidad. Como en los Resident Evil, se optó por entornos planos pre-renderizados con personajes poligonales, y quedó espectacular. Fue el primer FF en llegar a Europa, y el encargado de popularizar el género en el mundo. A partir de ahí, toda la saga principal (VII-XIV) quedó fuera de las consolas de Nintendo hasta la fecha.



PERSONAJES MÍTICOS como Cloud (arriba) y Lightning (abajo) han quedado en la memoria de millones de jugadores.



EL REMAKE de FFVII aún no se sabe seguro para qué plataformas saldrá... ¿soñamos?

- **2009** WiiWare Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord
- **2009** Wii Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers



- **2010** DS Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
- **2012** 3DS Theatrhythm Final Fantasy
- **2014** 3DS Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
- **2016** 3DS Final Fantasy Explorers



Comunidad

¡Feliz Año Nuevo a todos los nintenderos de bien! La sección más interactiva de la revista viene cargada de fan arts, productos de primera y consultas de los lectores. ¡Aquí mandáis vosotros!

El museo de los honores

Cada mes os superáis en Miiverse: prometemos que todos estos dibujos están hechos en el GamePad.



Preciosa carrera estelar entre Kirby y su alter ego oscuro que debutó en El Laberinto de los Espejos y volvimos a ver en Triple Deluxe. El usuario **hinapina** se ha currado tanto las nubes que parecen de algodón. Muy chulo.



Los Links de Tri Force Heroes tienen que afrontar la cuesta de enero como cualquiera de nosotros, y si para ello hay que jugarse la vida por un puñado de rupias, pues se la juegan. Divertida viñeta de **tripledegde**.



Así serían los inklings de Splatoon si protagonizaran una serie anime: fantástica revisión de los niños calamares con unos añitos más. El de la máscara de gas da hasta miedo... pero por el rodillo. Un aplauso a **takobe**.



La versión más sexy de Estela se luce en las pistas de Mario Tennis: Ultra Smash gracias al arte de **AwesomeEriX**. Fijaos en los detalles de la raqueta, los Shy Guys en las gradas o los globos aerostáticos del fondo.

SE BUSCA



#BuscandoaSkywalker (nº 280)
¿Qué, estuvo muy chungo el reto del mes pasado? ¡Pero si os lo escondimos en el cartel de la película original! Ahí tenéis al pequeño Skywalker pixelado, justo debajo del de carne y hueso en la página 40. ¡Felicidades a los más observadores! A ver qué tal se os da este mes...



Y este mes: Pikachu
En plena celebración del 20 aniversario de Pokémon, un Pikachu pixelado se nos ha escondido entre las páginas de la revista. Si lo encontráis, hacedle una foto con el móvil y subidla a Twitter con el hashtag **#BuscandoaPikachu.** Los más rápidos apareceréis en el próximo número. ¡Suerte!

Los + rápidos del mes

- Isaac Ruiz
- TheMigueluffy
- Blue (MagnoBright)
- Gema F.B
- Alvinoconvino
- Manuel Martín Vázquez
- agredlinkiller
- Jose 16BITS
- SuperBiel
- Pedro Rodríguez
- Miguel Cañizares Rom
- Daniel Rey
- María Lambies
- Mariona Piquer Grima
- Patricia Rincón
- Sebastián Jesús
- Santi Sebastia
- Àlex Moré #JxS
- Sebastián Molina C.
- Jesús (Jesusjhernand)
- Albano Fernández
- Nurii (nuricasielles)
- Chispita
- Iago Sampayo
- Inma de la Cruz
- Víctor (Victor701_)



Nintendo®

Nintendero del mes

"Llevo 254 horas jugadas en Splatoon".

¡Buenas, Sylcred! ¿Cómo te hiciste nintendero?
Más que nintendero yo he sido toda la vida Pokémaniaco, desde los primeros juegos de Rojo y Azul. A partir de la Nintendo DS me aficioné a Phoenix Wright, pero el gran salto ha sido con Wii U, a la cual he dedicado muchas horas.

¿Cuál ha sido para ti el juego del año?
Splatoon; nunca un shooter me había gustado tanto como este juego. Tiene mucho contenido gratuito que le da mucha frescura. Intento al menos jugar aunque sólo sea una hora al día.

Se avecina un aluvión de juegazos RPG para 3DS. ¿Cuál te "hypea" más?
Me gustaría decir que Final Fantasy Explorers, ya que si viniera en castellano sería mi primera opción, así que me decanto por Bravely Second y Monster Hunter X.

¿Qué le pides a la séptima generación de Pokémon?
Que podamos volver a viajar a dos regiones con sus correspondientes gimnasios. A finales de este año estoy seguro de que saldrá la secuela de Pokémon X/Y, pero creo que seguirá siendo sexta generación.



Layton Vs Phoenix Wright es mi juego favorito por su historia.

Splatoon, Mario Maker y Xenoblade X: ¿cuántas horas llevas con cada uno?
Splatoon: 254 horas. Mario Maker: 47. Y Xenoblade: 14,5.

¿Qué te gustaría que aportase la futura NX?
Me gustaría que mantuviera ese espíritu diferente que tiene Nintendo y que a su vez ofreciera mayor número de juegos, tuviera apoyo de third parties y sobretodo un buen juego de Pokémon.

¿Cómo es un día en tu vida de Youtuber?
Es complicado ya que yo tengo un trabajo de jornada completa y es difícil poder sacar todo el tiempo que te gustaría para grabar y traer cosas innovadoras al canal.

¿Y ser pareja de una gamer como Lyra? ¿Os une jugar?
Es muy bonito poder compartir tu hobby con tu pareja; cuando tenemos un rato jugamos juntos o nos vemos jugar, aunque no es muy recomendable jugar juegos de plataformas conmigo. xD

¿Cuál es tu juego favorito y cuál te decepcionó?
El Profesor Layton Vs Phoenix Wright; me encantó la historia y como te sorprendía según ibas avanzando. El que me decepcionó fue Kirby y el Pincel Arcoíris: me supo a poco y el control era un poco extraño.



SYLCRED
Nombre real: **Sergio**
Edad: **29 años**
Ciudad: **Zaragoza**
Suscriptores: **60.000**
Canal de YouTube: **Sylcred**

¿Cuál es tu momento más memorable con un juego?
Cuando conseguí tener a mi primer Pokémon al Nv. 100 (Mewtwo); recuerdo que estaba volviendo en autobús de mis vacaciones y fue como... ¡POR FIN!


Nidoking es mi Pokémon inseparable desde que capturé a ese pequeño Nidoran ♂ en la hierba.

¿Que mensaje dedicarías a tus miles de seguidores?
Muchas gracias por acompañarme en esta aventura que es Youtube. Espero que disfrutéis y sigáis disfrutando de los vídeos y directos que os vaya trayendo.

¿A qué youtubers nominas como posibles Nintenderos/as del Mes?
Pues como amigos nintenderos nomino a Sekiam, ElNobleSinoble, Johnny13GamesRoom, ZumodeBaya y Cascales88.



El año decisivo

Por @Gustarfox

Nintenderos: este año nos la jugamos. 2016 va a ser un año histórico para el futuro de Nintendo y, en definitiva, para todos los que disfrutamos de sus juegos.

Por un lado, nos espera la traca final de **Wii U**, cuyo máximo estandarte será ese esperadísimo **Zelda** que pondrá el broche de oro a cuatro años de juegazos exclusivos como mejor celebración posible del 30 aniversario de esta épica saga, con **Twilight Princess HD** como telonero en marzo. Pero no es el único aniversario: **Pokémon** cumple 20 años y sería el momento idóneo para dar paso a la séptima generación en 3DS, consola que afronta su mejor año rolero tras un 2015 flojete, con los ansiados **Fire Emblem Fates, Bravely Second, Yo-Kai Watch, Hyrule Warriors Legends, FF Explorers** o **DQ VII y VIII**.

Sin embargo, en 2016 se cumple otro aniversario del que no se está hablando lo suficiente: el de **Metroid** treinta años después, y no habría mejor recompensa para Samus que un **Metroid Prime 4** como juego de lanzamiento para NX. ¿Os imagináis que ese resulta ser el proyecto secreto de Retro Studios? Hablando de **NX**, este también será su año, al menos el de su revelación mundial, y todo apunta a que será la plataforma más revolucionaria e influyente de Nintendo desde Wii.

Si a todo esto le sumamos el arriesgado salto a móviles con **Pokémon Go!** y **Miitomo**, las nuevas series **amiibo** y el enigmático programa de fidelización **My Nintendo**, podemos afirmar que 2016 reescribirá la historia de Nintendo, y nosotros con ella.

La tienda del Conejo



Soy yo de nuevo, el conejo de Nintendo Badge Arcade, y he vuelto para presentarte mi nueva mercancía: juguetes, prendas y accesorios para todos los gustos. ¡No negocio los precios!







42,99 euros

Conduce tu quad de Mario Kart con esta réplica de Carrera RC en modelos Mario o Yoshi. Los tienes en tiendas como Toys "R" Us.



64,50 euros

Este expositor de amiibo escalonado está hecho de madera y tiene espacio para insertar 16 figuras en sus respectivos huecos. Lo verás en eBay si buscas "amiibo display".



24,99 euros

Celebra el 30 aniversario de Zelda con una línea de ropa de invierno hyliana como este gorro con el emblema de Hyrule. Busca 'Zelda' en Merchoid.com



24,99 euros

La bufanda más estilosa desde Hyrule Warriors te protegerá del frío si vas al Lago Hylia congelado... o a cualquier calle de España.

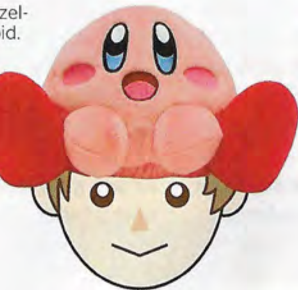


17,99 euros

Estos guantes sin dedos son el complemento ideal para rematar el conjunto zeldero. También en Merchoid.

2,80 euros

Convierte tu móvil en una preciosa vidriera de Wind Waker con esta carcasa para los últimos modelos de iPhone y Galaxy. Y hay más diseños igual de molones. Busca 'cubierta Zelda' en Aliexpress.com.



27,31 euros

El gorro de Kirby que tan bien nos sienta en StreetPass se hará realidad el 25 de febrero, pero en Japón. Eso sí, puedes pre reservarlo ya en Play-Asia.com.



47,00 euros

Esta colección de Hot Wheels para el 30 aniversario de Mario incluye coches de Super Mario Kart, Super Mario World, Dr. Mario, Super Mario Bros y SMB 2 y 3. Busca 'Hot Wheels Mario' en Amazon.com.



21,60 euros

Monta un ejército de Kirbys anti-estrés con diferentes expresiones. ¡Busca 'Kirby set' en Amazon.com antes de que coman unos a otros!





12,20 euros

Peanas amiibo con el logo de Smash para insertar los tres Mr. Game & Watch a la vez por separado: una práctica idea de Etsy.com

El Cartero

Los Reyes nos han traído carbón, y vosotros vuestras cartas. Os debemos una.

Miguel Ángel Cano

Hola, RON. ¿Se podrán comprar los amiibo de Bowser y Donkey Kong de Skylanders por separado?

Antes de nada, feliz año a todos los que cada mes aportáis vuestro granito de arena a la Comunidad. Y respondiendo a tu pregunta, así es: ambas figuras con sus respectivos vehículos se podrán adquirir independientemente del juego Skylanders: Superchargers, y aquí tenemos la primera imagen del boxart. El diseño es muy distinto al de las cajas amiibo habituales... y mola bastante.



Esther Hijano

Soy fan de Sonic y quedé muy decepcionada con Sonic Boom. ¿Habrá algún juego nuevo de la saga?

De momento sólo es un rumor, pero la banda japonesa Crush 40 ha hablado en su web de un supuesto juego del aniversario de Sonic, y teniendo en cuenta que en 2016 año el erizo cumple 25 añazos, no sería descabellado que Sega estuviera preparándole algo nuevo. El que sí está confirmado es Sonic Boom: Fuego y Hielo. A ver qué tal...



Cristian Mendieta

Shovel Knight me parece de lo mejorcito de eShop. ¿Habrá más DLCs gratis?



Efectivamente, habrá más DLCs aunque no tan extensos como Plague of Shadows. Yacht Club Games ha confirmado que en 2016 se lanzarán los últimos contenidos descargables e incluso los han detallado, así que apuntad: King Knight y Specter Knight como personajes jugables (suponemos), modo batalla para consolas (Wii y 3DS) y un modo de intercambio de géneros llamado Gender Swap. Qué detalle.

Rubén Izquierdo

Estoy leyendo muy buenas críticas de FAST Racing Neo, pero sinceramente, ¿vale tanto la pena?



Si te decimos que sí, nos quedamos cortos. El trabajo que ha hecho Shin'en es impresionante, tanto en fluidez y tasa de frames como en sensación de velocidad, diseño de circuitos, modo online, música cañera y control. Pero lo más sorprendente es que hayan sido capaces de comprimir todo eso en un juego de eShop de sólo 15 euros.

Andrés Sandoval

Tras el anuncio de Bayonetta en la encuesta de SSB, ¿no veremos a Hans, Waluigi o Layton?

La bruja de Platinum Games ha cerrado, por unanimidad democrática, el inmenso plantel de luchadores de Super Smash Bros, así que ya no hay más personajes previstos. Recordamos que Bayonetta vendrá con el escenario de la Torre del Reloj de Umbra y que tendrá su propio amiibo, al igual que Cloud de Final Fantasy VII y Corrin de Fire Emblem.



Rafael Lozano

¿Cuándo empieza el nuevo Club Nintendo? Pensaba que era a principios de año.

¡Paciencia, que faltan dos meses! El arranque del nuevo servicio My Nintendo está previsto para marzo y nuestro nuevo presidente ha anunciado que permitirá acumular puntos y jugar con juegos de Nintendo, recibiendo beneficios incluso en parques temáticos. Estaremos atentos.

Fabio Núñez

Me interesa mucho Yooka-Laylee, el sucesor de Banjo Kazooie. ¿Cuándo saldrá?

Según Playtonic Games, estará listo en octubre de este año, y tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes plataformas 3D de 2016, algo que le vendrá genial a Wii U. Ganazas.

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com



El microanálisis

Vuestras críticas de Xenoblade X, M&L y FAST Racing:



Sandra @sandyxyxx
Xenoblade Chronicles X: Un juego tan brutal y con tantas cosas que hacer que si te descuidas puedes ver el amanecer del día siguiente. **95**



NintenderoEnfurecido @NintenderoEnf
FAST Racing Neo: Sucesor espiritual de F-Zero GX con un giro brillante a la fórmula. Además, es visualmente espectacular. **90**



The Migueluffy @Migueluffy
Mario & Luigi Paper Jam Bros: Su gran humor, duración e innovaciones (los cartoñecos) hacen que sea muy entretenido. Eso sí, lineal. **95**



Hosmax @salva_crafting
Xenoblade Chronicles X: Sólo puedo decir que es una maravilla, el desarrollo de este juego es un verdadero arte. **98**



Carpevi @Carpevi8
FAST Racing Neo: Otro gran trabajo de Shin'en en consolas Nintendo que entusiasmará sobre todo a quienes echan de menos a F-Zero. **85**



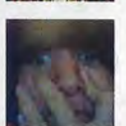
Raúl @RaulMoustache7
M&L Paper Jam Bros: Divertido y original, mecánica y combates muy entretenidos sin resutar infantiles. Rol indispensable. **90**



Azahar Muñoz @Azahar3
Xenoblade Chronicles X: Fantástico juego a la altura de su predecesor y quizá superándolo; de los mejores del año. **97**



Requena Relet @Rekenart
Xenoblade Chronicles X. El JRPG que Wii U y los usuarios merecían. Cada minuto en Mira es una maravilla videojueguil. **96**



Dunsparce x @Plgp99
Xenoblade Chronicles X. Inmenso, épico y con miles de cosas que hacer. El mundo de Mira es el mundo abierto más vivo del año. **95**

La gran pregunta

#PreguntaRON: ¿Cuál es tu deseo para el nuevo año?



Ricardo L. Morell @Nintendonyer
Deseo que las **third parties** vuelvan a creer en Nintendo como la fábrica de sueños, magia, diversión e innovación que será siempre.



Ana Destino @Annizgz
Mi deseo nintendero para este nuevo año es que nos anuncien un nuevo juego de **Animal Crossing** para Wii U.



Rafa Garrido @GalaxiaNaruto
Una **Nintendo NX** retrocompatible con Wii U, a un buen precio, al nivel de la next-gen... ¡y en la que no se olviden de **Metroid**!



Mr. Jhonson (?) @jcpergal
Mi deseo es que sea ya febrero para quemar la 3DS con **Bravely Second** y **Pokémon Mundo Mega Misterioso**. No pido mucho, creo.



José Mansión @joseluismaanavo
La séptima generación de **Pokémon** para 3DS y un **A Link to the Past Remake** para 3DS con gráficos como los de A Link Between Worlds.



Fermín Gamboa @fermingamboa
Que **NX** nos sorprenda a todos y que podamos llevarnos en el **móvil** esa cosa tan especial que hace Nintendo con sus juegos.



Juan Jesús @binario22
Mi mayor deseo es que salga **Zelda Wii U** pronto con mundo abierto y que **NX** tenga procesadores y RAM para alicatar haters.



Leon Strife @Leonredfield007
Mi deseo nintendero de Año Nuevo es que traigan **MOTHER 3** a España e incluso más: que hagan uno nuevo.



Manu @ManuNintendero
Mi mayor deseo sería que estuviera **Satoru Iwata**; él sabría llevar todo lo que vendrá... Aun así, espero que le hagamos sentir orgulloso.



La adivinanza

"Soy mascota de villanos y me enrollo como las persianas; en la frente llevo algo que a mis jefes les encanta".

Si sabes quién soy, prueba suerte en Twitter usando #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado era **Cranky Kong**. ¡Felicidades por ser el primero en acertar, Álvaro Moras (**AlvaroZeldero**)!

La encuesta

¿Qué luchador te habría gustado ver en Smash Bros?



Shovel Knight: 29%
Hans: 29%
Banjo Kazooie: 22%
Inkling: 20%

Total votos: 921
¡Vota cada mes en #EncuestaRON!

El Tablón

Hay muchos tipos de arte... pero sólo uno es nintendero.

Duelo de titanes
por Tetsuya Nomura

Crepúsculo del Primer Día
Por Pertheseus (Deviantart)

Samus Aran existe
Por TheBirdTheBee

Skyward Shoes Por Skipperton2011

Picatchu
por Pavel Lagutin

Nessplosión
Por Nomads Customs



2016: año del rol

Por Roberto Ruiz Anderson

En 2015 tuvimos un gran bombazo como Xenoblade Chronicles X, pero parece que 2016 nos va a deparar aún más alegrías a los amantes del rol japonés. Para la propia Wii U saldrá uno de mis juegos más esperados: el crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem. Pero es 3DS la que más ases tiene guardados en la manga, con una lista de JRPGs para 2016 como nunca antes he visto en consola/año. Ya antes de acabar febrero van a llegar a nuestras fronteras nada menos que cinco importantes juegos de rol: Final Fantasy Explorers (ya lo he probado, tenéis un reportaje en este número), The Legend of Legacy, Etrian Odyssey Untold 2, Pokémon Mundo Megamisterioso y Bravely Second. Y el ritmo no decaerá durante los siguientes meses: recibiremos un fenómeno como Yo-Kai Watch, la conclusión de la trilogía Inazuma Eleven GO con la entrega Galaxy (Level-5 ha registrado la marca en Europa, aunque aún no ha confirmado lanzamiento), el atractivo Stella Glow, los esperadísimos Dragon Quest VII y VIII (qué alegría saber que por fin van a llegar) y por supuesto Fire Emblem Fates, que podría ser el juego del año para 3DS. Y eso por no hablar de otros juegos aún no confirmados para Europa pero que también podrían llegar en 2016: Shin Megami Tensei IV Final, Monster Hunter X, Little Battlers eXperience 2, Atelier Rorona Plus y 7th Dragon III Code: VFD, entre otros. Habrá que elegir bien entre tantos juegazos.





Happy Home Designer

¡Hola de nuevo, queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tenemos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa, y veremos pequeñas curiosidades que Happy Home Designer trae consigo. ¡Eh! Y no nos olvidamos de vuestros geniales diseños, los cuales siempre tienen su hueco aquí.



CURIOSIDADES CROSSINGERAS



MUEBLES NINTENDEROS

¿Recordáis que el mes pasado os hablamos de que llegarían unos muebles nintenderos? Bien, pues ya han llegado, y son realmente graciosos. Si quereis crear una tienda os vendrán perfectos, pero si no, podeis crearos un cuarto nintendero súper chulo. Podéis haceros con ellos a través de Nintendo Zone.



EDITOR DE PERSONAJE

Muchos de vosotros todavía seguís perdidos y preguntáis cómo es el editor de nuestro personaje. Bien, pues tenéis que saber que el editor no es como la peluquería en New Leaf. Aquí podéis elegir la ropa, el color de pelo o los ojos gratis y como a vosotros más os guste. Hay muchos peinados realmente "curiosos". Probadlos todos y veréis qué risa.



CONCURSOS EN EL PAD

Todos los meses nos enviáis vuestros mejores diseños (creednos, nos sorprendemos mucho con vuestro talento). Pero, también hay una opción especial en el PAD: los concursos, que consisten en hacer el mejor diseño de un tema propuesto por Nintendo. Si conseguís hacer el mejor, os premiarán con objetos exclusivos. Es muy sencillo participar, así que no lo dudéis.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 74 Splatoon
Vuelve el práctico de uno de los mejores juegos de 2015, desgranando todos los nuevos contenidos disponibles.



pág 78 Disney Infinity
Hoy te presentamos el nivel que nosotros mismos nos hemos currado en la Toy Box.



EL ENCARGO DEL MES

Parece que el encargo de este mes es un hueso duro de roer, ya que este pequeño felino no es tan amigable como los demás. Se llama Kabuki y, aunque es algo gruñón, en el fondo, tiene muy buen corazón. Nos ha pedido una casa en la que pueda vivir en paz meditando sin ninguna "tecnología diabólica", (como él la llama). Así pues, ¡vamos a diseñar el hogar de sus sueños!



Para poder meditar bien hay que elegir un lugar muy apartado del pueblo, y si además pasa el río alrededor de la casa, perfecto. Este es el sitio ideal para nuestro felino gruñón, ya que no le molestará nadie.



Nos ha dicho que necesita dos habitaciones. Por ello hemos elegido esta distribución para que la más grande sea su cuarto de ocio, en el que podrá comer o bailar a su gusto. Y la pequeña servirá para sus meditaciones.



Sólo hay que ver el pequeño Kabuki para saber qué clase de casa es la que necesita. Y, sin dudar mucho, hemos elegido este castillo oriental que le viene que ni pintado. Ahora sí que nadie querrá acercarse por el puro respeto que impone.



No va a prestar mucha atención al jardín, así que cuatro árboles a los lados del castillo y unos cuantos tulipanes rojos serán perfectos para hacer juego con el edificio. Ojalá pudiéramos decorarlo un pelín más, pero es que nos gruñe...



Es la hora de mirar el interior. Como quiere una casa de estilo japonés y sencilla, hemos elegido para el papel pared exótica, y el suelo japonés. Una combinación perfecta para lo que desea Kabuki.



No hay nada más japonés que una buena armadura samurái, y por eso la hemos colocado en este rincón de la casa para que impresione al entrar. El tapiz étnico rayas P en la entrada de su sala de meditación es ideal para coger "tono meditativo".



Los mueblen tienen que ser también de estilo japonés, al igual que los objetos decorativos, así que este muñeco japonés y la muñeca kokeshi quedan perfectos. La cama la situaremos al lado de la ventana para que tenga un buen despertar.



Añadimos algún que otro objeto más que vaya acorde con la habitación y, ya está. Tenemos la habitación que Kabuki deseaba para vivir. Esperemos que no nos gruña mucho si resulta no gustarle.



Vaaaaya, vaaaaya. Parece que se ha encariñado con uno de los objetos que hemos colocado en la primera habitación. Aunque luego nos ha dicho que simplemente estaba sorprendido, nosotros sabemos que se ha enamorado de él, pero es reacio a mostrar sus emociones.



Es la hora de la habitación del pánico. Ups, digo la habitación de meditación. Colocaremos el mismo tapiz que usamos en la habitación anterior para que se siente con un cojín azul encima y una pequeña mesita delante para tenerlo todo a mano sin tener que moverse.



Íbamos a poner un par de objetos más a juego con la otra sala, pero nos ha pedido que colocásemos dos pachiras en cada esquina de la habitación para que su aroma le envuelva. Por último una lámpara de mimbre y por fin hemos terminado la segunda habitación de Kabuki.



Kabuki está analizando la casa... ¡Cuidado, que ya viene! A ver qué es lo que va a decir.... ¡Está asombradísimo! No nos ha gruñido ni nada, al revés nos ha dado la zarpa para felicitarnos por nuestro gran trabajo. Menos mal que hemos acertado, menuda bronca nos habría caído.

PLAN DE DESARROLLO: NEGOCIO

Parece que Canela se ha quedado sin pasta de dientes y cuál ha sido su sorpresa al ir a la plaza. ¡No había ningún negocio donde comprarla! Menos mal que se ha dado cuenta a tiempo y nos ha encargado esta difícil misión para que algo así no le pase a ningún vecino nunca más. Vamos a hacer la mejor tienda del mundo para nuestro pueblo.





Diseñar una tienda no es fácil, porque a diario vemos multitud de diseños con diferentes objetos que nos pueden servir de idea. No obstante, nosotros hemos optado por el sencillo recurso de colocar varios expositores en el centro de la tienda con diversos objetos. Alrededor situamos varias vitrinas, también con productos para comprar. Y para animar la espera a los peques cuando compren sus madres, hemos puesto unas recreativas que les encantarán y una máquina de premios en la que el gancho no está trucado porque sabemos lo mal que se pasa. ¡Y, tará! ¡Tenemos una tienda perfecta!

DISEÑOS DE LO

Si quieres presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mándano

DISEÑADOR DEL MES BARESU







Baresu, a través del correo de la revista, (código: 0096-7742-784), nos ha enviado este magnífico hotel en el que cualquiera de nosotros querría pasar las vacaciones. Es tan perfecto que hasta las habitaciones tienen jacuzzi propio. Madre mía, estoy mirando ya el calendario para pillar una semana y escaparme a este hotelazo de siete estrellas. Una pena que no pueda empezar el año nuevo aquí por todo lo alto. Eso sí, engordaría bastante porque con el bufet que tiene el hotel, tendría muy difícil controlarme. Bah, seguro que en algún sitio habrá un gimnasio para compensar.

LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos trajes geniales de héroes de leyenda!

















Con este vestido de Chun Li te convertirás en una auténtica luchadora.





S LECTORES

us diseños por Twitter usando el hashtag #diseñosACrevistanintendo, o por mail a revistanintendo@gmail.com.

JUAN




Juan, a través del correo de la revista, nos ha enviado **el diseño de su hotel** (código: 0903-7712-244). Está inspirado en nuestro entrañable fontanero, Super Mario, y se ha currado cada detalle. Las mesas son los bloques.

BARESU (DE NUEVO)




Baresu, a través del correo de la revista ha decorado **el encargo de Tendo** (código: **0796-7742-774**). Es taaaaan adorable esta casita con los hermanitos Nook que me derrito sólo con mirarla. Ayy, si pudiese vivir con ellos.

DANICRAFT




Danicraft (@Doraemon_203), ha decorado **el encargo de Piluca** (código: **0508 - 7714 - 276**). No hay nada mejor que quedarse en casa calentito en un día de nieve. Menuda casa tan completa tiene ahora Piluca.

DANICRAFT (DE NUEVO)




Danicraft nos ha enviado también **el encargo de Eto** (código: **0493 - 7745 - 068**). Paz y serenidad es lo que tiene Eto con la preciosa casa que le ha diseñado Dani. Aquí andamos algo estresados, así que a lo mejor nos acercamos.

ABRIL RODRIGUEZ




Abril Rodriguez (@Abrilrodrisan) ha decorado el encargo de Al (código **0390-7744-775**). Abril ha diseñado una casa estupenda para esta encantadora pareja. Y como estábamos cansados de tanto viaje, nos han dejado echarnos una siesta. ¡Qué ovejas más majas!

ABRIL RODRIGUEZ (DE NUEVO)




Abril Rodriguez (@Abrilrodrisan) nos ha enviado **el encargo de Pablo** (código: **0600-7742-761**). ¡Pedazo de tienda nintendera ha diseñado Abril! Tiene muchos detalles y dan ganas de comprarlo todo. Gracias a ella, ya sé dónde comprar mis regalos durante 2016.

Este traje de Cloud es indispensable ahora que pelea en Super Smash Bros.

La camiseta de Goku te convertirá en un Super Saiyan.

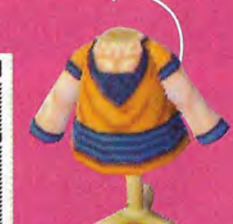
El traje de Sora te permitirá controlar la oscuridad con la Llave Espada.













Splatoon™

LA DIVERSIÓN NO TIENE FIN

El 2015 se acabó y una cosa nos ha quedado bien clara: Splatoon ha sido la revelación del año. Y, ojo, porque como siga creciendo... ¡igual también lo es de 2016! Actualicemos con un buen repaso de todo.



NUEVOS ESCENARIOS

Cuando salió al mercado fue su punto flaco, pero esta claro que ahora es para presumir. De los 5 iniciales hemos pasado nada menos que a 15, y está a punto de estrenarse el 16º. Además, todos bastante particulares, y que nos obligan a usar estrategias diferentes.



MODOS DE JUEGO

¿Alquien se acuerda de que nos lo pasábamos pipa con sólo entrar "al online"? Sí, sí, en singular. Ahora tenemos la Torre, el Pez Dorado, el Territorial, el Pintazonas... y además hay configuraciones para amigos, y hasta eventos tan divertidos como éste de primero de año.



ARMAS Y EQUIPO

Esto sí que es un no parar de crecer. No sólo porque han aumentado de 3 a 5 las familias de armas, sino porque es raro el día en el que no hay un nuevo "cacharro" con el que llenarlo todo de tinta, o ropa nueva para comprar... en el juego, claro, ¡porque **todo esto es gratis**!

MARCANDO TENDENCIA

Pongámonos serios: nuestro inkling no puede salir a la calle con cualquier cosa. Hay que escoger bien la ropa... y hasta la marca. Dependiendo del fabricante, podemos tener, o la mitad de posibilidades de obtener un potenciador, o 5 veces más opciones de conseguir otro. Estas son las 12 marcas en las que ocurre:

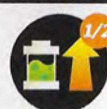



AROME






CHOKKOR







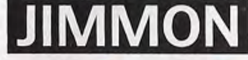
EZKO






FORIMA



JIMMON





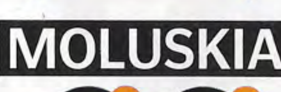

KALAMAS






MEDDUX

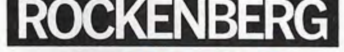


MOLUSKIA







ROCKENBERG





SEPIOCA







SKALOP



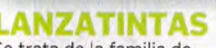



TINTAZ




EL ARMAMENTO MÁS PINTÓN

Madre mía... ¡cuántas armas hay ya! Continuamente sacan algún lanzamiento nuevo, y eso también nos motiva a conseguirlo. Demos un repasito a las 5 familias, sus modelos y sus características distintivas.

LANZATINTAS
Se trata de la familia de armas más clásica, y ya disponemos de 38 modelos. Son ideales para distancias medias-cortas y para lanzarse al combate.



CARGATINTAS
Es necesario cargarlas, pero tienen un gran alcance. Son para actuar de "francotirador", pero los 13 modelos garantizan gran variedad de opciones.



RODILLO
Todo un indispensable en cada equipo triunfador. Es ideal para llenar el suelo de nuestro color y aplastar a los rezagados. Contamos con 10 diferentes ya.



DERRAMATIC
Ya lleva un tiempo con nosotros, pero aún no se usa mucho online. Lo mejor es lo alto que alcanza el tiro, y podemos elegir entre 5 tipos de "cubo".



TINTRALLADORA
Esta mezcla de Lanzatintas y Cargatintas libera grandes ráfagas de disparos... a los que difícilmente se sobrevive. Sus 5 modelos son bien diferentes.

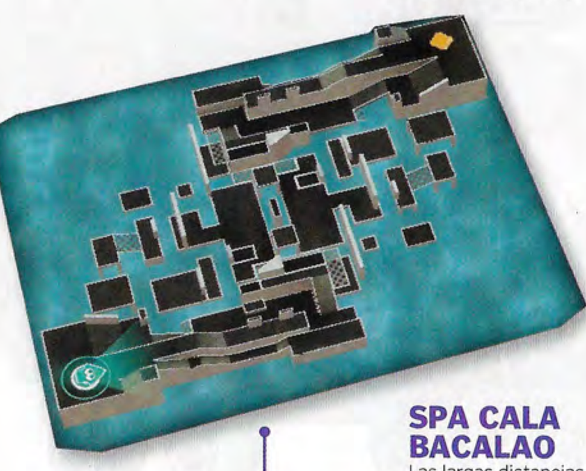
NUEVOS ESCENARIOS

¡Marchando una de escenarios en remojo! Una vez más, os "mapeamos" varias localizaciones nuevas y, claro está, cada una presenta pros y contras para las armas. Hay ligeras variantes según el modo.



CANTERA TINTORERA
Escenario grande y medio ancho, con poca agua, y con la particularidad de las rampas móviles, que son muy útiles para moverte escondido o dejar bombas.

PUENTE SALMÓN
Mapa muy alargado, con dos alturas muy particulares, ya que toda la parte alta es una reja. Las Derramatic triunfan a cubazos desde abajo.



SPA CALA BACALAO
Las largas distancias y el cuidado por no caer marcan el primer minuto y medio... pero luego suben las aguas y casi se convierte en un enorme mapa llano.

MUSEO DEL PARGO
Las variadas (y altas) zonas giratorias son ideales para Lanzatintas escondidos, aunque también hay mucho suelo para los Rodillos. Eso sí, ojo con el cristal, que no se puede pintar.

Estudios Esturión

Es el último escenario confirmado hasta la fecha, y con él ya contaremos 16. No habrá agua, dispondrá de mucho terreno llano y... ¡tendrá propulsores! Id preparando las tintas.





Disney INFINITY PLAY WITHOUT LIMITS 3.0

¡Bienvenidos de nuevo, Infinitiers! ¿Qué tal habéis pasado las Navidad? Después del resacón de dulce, os hablamos de las novedades que van a llegar a Disney Infinity en los próximos meses, seleccionamos niveles de la Toy Box... ¡y creamos el nuestro propio!

Actualidad **Disney Infinity**







FIGURAS CON LUZ

Con el lanzamiento del play set de El Despertar de la Fuerza también se ha estrenado una edición especial de algunas **figuras con sables láser con luz**. Entre los personajes confirmados están: Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Darth Vader, Yoda y Kanan Jarrus.

CAMPOS DE BATALLA

En primavera llegará este play set de Marvel para D.I. 3.0. La historia será original e incluirá, por primera vez en la franquicia, **cooperativo para 4 jugadores** en modo aventura. Todas las figuras de Marvel serán compatibles, y habrá al menos una nueva del Capitán América.

DISEÑO DE FIGURAS

El diseño de las figuras dura **al menos un año**. Son diseñadas una por una y se comienza planeando sus movimientos y animaciones. Después, pasa a manos del diseñadors para que le de el toque Disney Infinity. Por último, el diseño se transforme en figura.

Los mejores niveles de la Toy Box 3.0

Aventuras, plataformas y mucha diversión es lo que nos ofrecen las nuevas Toy Box 3.0 que compartimos con todos vosotros. ¡Qué no nos falte de nada!



Imagining a Hercules Land

Autor: erdadi3
Género: Exploración **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Hércules quiere tener su propio mundo en Disneyland y nosotros vamos a ayudarle a conseguirlo. Explorando el famosos parque de atracciones, debemos descubrir **una nueva zona** exclusivamente dedicada al héroe. ¿Estáis preparados para acompañarle?



Dickens: A Christmas Carol

Autor: CRAFTYASH6
Género: Exploración/aventura
Idioma: Inglés **Jugadores:** 1 jugador

El clásico relato navideño de Charles Dickens **"Cuento de Navidad"** se cuela en Disney Infinity para que vivamos la historia de Ebenezer Scrooge y sus fantasmas del presente, pasado y futuro en la Toy Box. Incluye citas originales del cuento.

BOSS BASHIN

Autor: Disney Infinity Team
Género: Lucha **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

¿Estáis preparados para una auténtica pelea? En Boss Bashin debemos enfrentarnos a **varios Jefes Finales** a través de distintos niveles. Las batallas no serán sencillas dasí es que, será mejor tener nuestro árbol de habilidades al máximo para vencer.

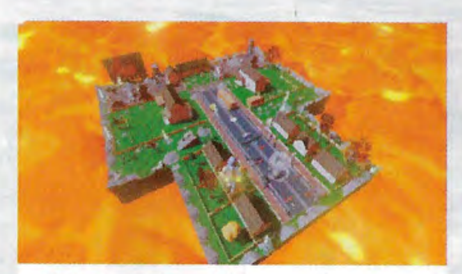




Butch's Scar Story

Autor: Pirate Steven
Género: Aventuras y combates
Idioma: Inglés
Jugadores: 1 jugador

Sentados junto a una hoguera, el dinosaurio **Butch** de **"El viaje de Arlo"** nos contará cómo le hicieron la cicatriz de su cara. Historia interactiva en la que viajaremos hasta el un Viejo Oeste lleno de bandidos.



Nuketown Zombies

Autor: INF41830468
Género: Disparos **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1-2 jugadores

¿Os gustan los juegos de **zombies**? La ciudad de Nuketown está llena de estas criaturas y nos atacan por todos lados. Sobrevive a través de 10 oleadas y gana experiencia para tus personajes. Este Toy Box permite la posibilidad de jugar en cooperativo.



Star Wars Colosseum

Autor: inf55798255
Género: Lucha **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

¡Bienvenidos a **la Arena de Star Wars**! Enfréntate a toda una oleada de Stormtroopers y otros enemigos, mientras las masas nos vitorean desde las gradas. Siéntete en un auténtico circo romano en la Galaxia de Star Wars.

Los nuevos Power Disc

Para que sigáis poniendo guapos a vuestros personajes de **Disney Infinity 3.0**, os traemos más Power Discs. Y no sólo hemos incluido vehículos y trajes especiales, también un vehículo para la Toy Box. Recordad que los Power Discs del juego se venden por separado.



Equipo galáctico: Made Windu Desbloqueamos al maestro Jedi para que luche a



Traje de piloto de la Alianza Rebelde: Luke viste su uniforme de piloto de Ala-X.



Disfraz de Boushh para Leia La princesa se disfraza de cazarrecompensas.



Caza estelar Ala-Y: Que tiemble el Imperio con nuestro bombardero de la Alianza.

La revista oficial diseña su propio nivel

Nos ponemos manos a la obra para crear nuestra propia Toy Box de Disney Infinity. Se llama El Castillo Vader (Toy Box de la Revista Nintendo), su autora es Clara29Disney, y trae plataformas y combates. **La Toy Box tiene muchos que ofrecer, esto solo es el principio.**





1 UN CASTILLO PARA DARTH VADER

El Lord Oscuro se ha empeñado en que quiere **un Castillo Medieval** en su galaxia y no vamos a dejarle con las ganas. Con ayuda de los Constructores vamos a cumplir sus deseos y a construir la fortaleza que este conquistador espacial merece.







2 UN TERRENO PARA EDIFICAR

Para comenzar a trabajar lo primero que hemos hecho es seleccionar **una nueva Toy Box vacía**. Hemos elegido esta opción para no tener obstáculos en nuestro camino a la hora de construir. Es lo suficientemente grande como para ver crecer un bonito castillo y actividades recreativas a su alrededor.





3 BUENOS COMPAÑEROS

Los **Constructores** son nuestros mejores aliados. Tenemos de varios tipos: cabañas, casas del árbol, castillos, bosques... Es la forma más rápida de poder desarrollar un nivel de la Toy Box sin volvernos locos. Nosotros hemos hecho buenas migas con **el Constructor del castillo DunBroch** y enseguida ha comenzado a colocar paredes, torres y puertas. .



4 SALTOS Y MÁS SALTOS

Nuestro castillo necesitaba algo de animación, asi que hemos llamado al **Constructor de plataformas** para que anime la fiesta. Plataformas elevadoras, pasapurés, cintas transportadoras y otros muchos bloques se han elevado en la plaza de nuestro castillo para regocijo de Darth Vader, que ya quería un poco de diversión entre tanta guerra galáctica.



5 ENEMIGOS SIDERALES

Pero como nos parecía poco, hemos decidido incluir algunos **enemigos** con los que pelear con nuestro sable láser. Así, hemos colocado algunos soldados de élite de **la Primera Orden** de Star Wars y **Guardias del Rey** de Enredados dentro de las murallas del castillo. A ver quién se atreve a detener a Darth Vader, ahora que tiene un ejército a su disposición.

EL CASTILLO VADER ES UNA MEZCLA DE EXPLORACIÓN, COMBATES Y SALTOS. ¡OJALÁ LO DISFRUTES MUCHÍSIMO!



6

JUEGOS PARA DAR COLOR

Para personalizar todavía más nuestra Toy Box hemos acudido **al creador de juegos** y hemos seleccionado el **Dispensador de enemigos** y **el Cambiacielos**. Así añadiremos nuevos enemigos a nuestro territorio y cambiaremos el cielo de nuestra Toy Box para que se adapte a nuestros gustos.



UN POCO DE VIDA

7

Al igual que en el modo aventura, existen cápsulas verdes que nos devuelven la vida. No es mala idea colocar unas cuantas en nuestras Toy Box por si en algún momento nos encontramos en problemas. Si lo preferimos, también podemos utilizar las **Cápsulas de movimiento especial** para así realizar cuando queramos los movimientos únicos de nuestras figuras.

ALIADOS FAMOSOS



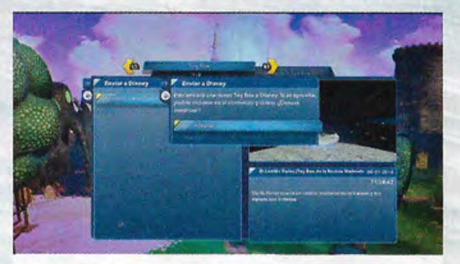
Cuando jugamos en los play sets desbloqueamos personajes para nuestra Toy Box y, en esta ocasión, no nos hemos podido resistir a colocar a **Padmé Amidala** en lo alto de una torre del castillo. Tal vez, Darth Vader recuerde sus años de juventud y decida pasarse de nuevo **al lado luminoso de la Fuerza**. Es que somos unos románticos de cuidado...



Y NAVES ESPACIALES

9

La Galaxia no sería la misma sin **el Halcón Milenario**. Para dar los últimos retoques a nuestra Toy Box hemos puesto algunas naves con las que volar sobre el territorio. Además, hemos creado nuestra particular Estrella de la Muerte. Tras esto, hemos borrado algunos elementos que no nos gustaban para dejar nuestra Toy Box niquelada.



GUARDA Y COMPARTE



Guardamos el nivel con el nombre que más nos guste, en este caso El Castillo Vader (Toy Box de la Revista Nintendo), y la descripción. Después, volvemos al menú principal y vamos al **contenido de la comunidad** para enviárselo a Disney. Si nos lo aceptan, cualquier persona se lo podrá descargar. También podemos compartirlo directamente con amigos sin pasar filtro.



LA FIGURA DEL MES

REY



Rey es la nueva reina de Star Wars. Para fans de la nueva película.



PUEDES JUGAR CON ELLA EN:

- Twilight of the Republic
- Rise Against the Empire
- El Despertar de la Fuerza
- Toy Box 3.0



Incluida en el play set de **El Despertar de la Fuerza**. Rey es una chatarrera que vive en Jakku y que emprenderá nuevas aventuras al conocer a BB-8. La figura de Rey es una de las más equilibradas de Disney Infinity 3.0. Armada con su pica de fuerza y una pistola bláster es muy ágil. Al mejorar su árbol de habilidades podemos conseguir movimientos mucho más letales. La figura se basa en la actriz **Daisy Ridley**, Rey en la peli.

Próximo número

Sale el **12** de febrero

Los Vengadores

El supergrupo más famoso vuelve en el juego de LEGO más grande. 150 superhéroes, mundos abiertos por explorar y una explosión de superpoderes en LEGO Marvel Los Vengadores.

Y ADEMÁS TODO ESTO...

Star Fox Zero

La mayor aventura galáctica de la historia de Wii U se acerca a la velocidad de la luz.

Yo-Kai Watch

Será el gran fenómeno del año en 3DS, y por eso seguimos contándote sus infinitas virtudes.

Bravely Second End Layer

Todo sobre el que aspira a ser el mejor juego de rol de 3DS.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Clara Castaño, Javier Parrilla.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.